

**SISTEM INFORMASI PELAYANAN RETRIBUSI PASAR
PADA BADAN PENDAPATAN DAERAH KABUPATEN
GOWA**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar
Sarjana Komputer pada Jurusan Sistem Informasi
Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Alauddin Makassar

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
ALAUDDIN
MAKASSAR

Oleh:

HARIZA HARIS

NIM: 60900112011

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN ALAUDDIN MAKASSAR
2018**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hariza Haris
NIM : 60900112011
Tempat/Tgl. Lahir : Sungguminasa, 07 Agustus 1992
Jurusan : Sistem Informasi
Fakultas/Program : Sains dan Teknologi
Judul : Sistem Informasi Pelayanan Retribusi Pasar pada
Badan Pendapatan Daerah Kabupaten Gowa.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya saya sendiri. Jika dikemudian hari terbukti bahwa ini merupakan duplikasi, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Makassar, Maret 2018

Penyusun,

Hariza Haris

NIM : 60900112011

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan skripsi saudara Hariza Haris : 60900112011, mahasiswa Jurusan Sistem Informasi pada Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan dengan judul, “Sistem Informasi Pelayanan Retribusi Pasar Pada Badan Pendapatan Daerah Kabupaten Gowa”, memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke sidang Munaqasyah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk proses selanjutnya.

Makassar, Februari 2018

Pembimbing I



Dr. Kamaruddin Tone, MM.

NIP. 19571231 199203 1 002

Pembimbing II



Nur Afif, S.T., M.T.

NIP. 19811024 200912 1 003

ALA UDDIN
M A K A S S A R

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul, “ Sistem Informasi Pelayanan Retribusi Pasar pada Badan Pendapatan Daerah Kabupaten Gowa.” yang disusun oleh Hariza Haris, NIM : 60900112011, mahasiswa Jurusan Sistem Informasi pada Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang *munaqasyah* yang diselenggarakan pada hari Selasa, 20 Maret 2018 M, bertepatan dengan tanggal 3 Rajab 1439 H, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dalam Ilmu Sains dan Teknologi, Jurusan Sistem Informasi.

Gowa, 20 Maret 2018 M
3 Rajab 1439 H

DEWAN PENGUJI :

Ketua : Dr. Wasilah, S.T., M.T.

Sekretaris : A. Muhammad Syafar, S.T., M.T.

Munaqisy I: Faisal, S.Kom., M.Kom.

Munaqisy II: Dr. Muh. Thahir Malloko, M.HI.

Pembimbing I: Dr. Kamaruddin Tone, MM.

Pembimbing II: Nur Afif, S.T., M.T.

(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)

Diketahui oleh :

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Alauddin Makassar,



Prof. Dr. H. Arifuddin, M.Ag

NIP. 19691205 199303 1 001

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puja, puji dan syukur dengan tulus senantiasa penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, serta Shalawat dan Salam, senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, yang telah menyelamatkan manusia dari dunia Jahiliyah, menuju dunia terdidik yang diterangi dengan cahaya keilmuan sehingga skripsi dengan judul “Sistem Informasi Pelayanan Retribusi Pasar pada Badan Pendapatan Daerah Kabupaten Gowa” dapat terselesaikan meski telah melalui banyak tantangan dan hambatan.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat utama, dalam meraih gelar Sarjana Komputer (S.Kom.) pada Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar. Penulis menyadari bahwa di dalam penyusunan skripsi ini, tidak terlepas dari berbagai pihak yang banyak memberikan doa, dukungan dan semangatnya.

Olehnya itu, melalui kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ayahanda Haris Dg Ngago dan Ibunda tercinta Hatija yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dan dukungan baik moral maupun material. Tak akan pernah cukup kata untuk mengungkapkan rasa terima kasih Ananda buat ayahanda dan ibunda tercinta serta penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Prof. Dr. H. Musafir Pababbari, M.Si, Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar.
2. Prof. Arifuddin Ahmad, M.Ag, Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar.
3. Faisal, S.Kom.,M.Kom. dan Ibu Farida Yusuf, S.Kom.,M.T, Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar.
4. Dr. Kamaruddin Tone, MM., Pembimbing I dan Nur Afif, S.T.,M.T, Pembimbing II yang telah bersedia dengan sabar membimbing, mengajar serta meluangkan waktu dimana penulis tahu akan kesibukan beliau yang sangat padat pun beliau masih menyempatkan diri untuk membaca, lembar-perlembar dan memberi masukan yang sangat bermanfaat kepada penulis.
5. Faisal, S.Kom.,M.Kom, Penguji I dan Dr. Muh.Thahir Malloko,M.HI.Penguji II yang telah menyumbangkan banyak ide dan saran yang membangun dalam penyelesaian Skripsi dan Aplikasi penjadwalan khatib hingga selesai.
6. Seluruh Dosen Jurusan Sistem Informasi dan Teknik Informatika.
7. Ridwan S.Kom.,M.T yang telah banyak memberikan motivasi sehingga bias menyelesaikan skripsi ini.
8. Evi Yuliana S.Kom, staf jurusan Sistem Informasi serta staf/pegawai dalam jajaran lingkup Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar, yang telah dengan sabar melayani penulis dalam menyelesaikan administrasi pengurusan skripsi, dimana penulis merasa selalu

mendapatkan pelayanan terbaik, sehingga Alhamdulillah pengurusan skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar.

9. Para teman-teman jurusan Sistem Informasi terutama angkatan 2012 dan adik-adik angkatan 2013 dan 2014, yang selama ini telah menemani penulis dalam canda dan tawa serta banyak memberikan saran dan motivasi kepada penulis, Terimakasih atas semuanya, sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini dengan baik.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, namun telah banyak terlibat membantu penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat bernilai ibadah disisi Allah Swt. dan dijadikan sumbangsi sebagai upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, agar berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bagi mahasiswa Sistem Informasi UIN Alauddin Makassar.

Makassar, Maret 2018

Penyusun

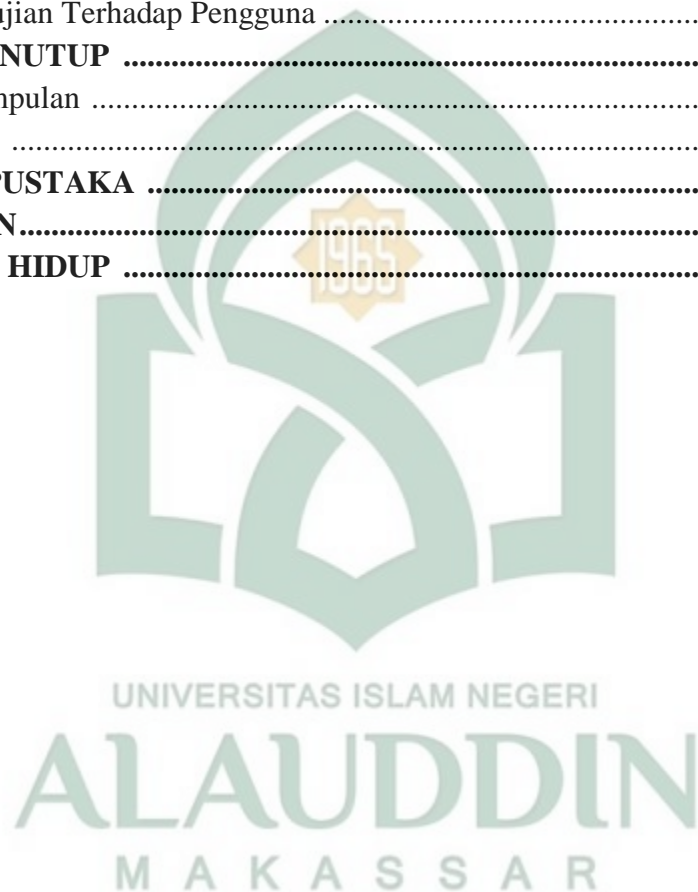
Hariza Haris

NIM : 60900112011

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Fokus Penelitian dan Deskripsi Fokus	5
D. Kajian Pustaka	6
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	8
BAB II TINJAUAN TEORITIS	9
A. Pengertian Sistem Informasi	9
B. Pengertian Retribusi Pasar	17
C. Badan Pendapatan Daerah	19
D. Basis Data	20
E. Notasi	21
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Jenis dan Lokasi Penelitian	26
B. Pendekatan Penelitian	26
C. Sumber Data	27
D. Metode Pengumpulan Data	27
E. Instrumen Penelitian	28
F. Teknik Pengolahan dan Analisis Data	29
G. Metode Perancangan Aplikasi	30
H. Metode Pengujian	32
I. Rancangan Tabel Uji	33
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	35
A. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan	35
B. Analisis Aplikasi yang Diusulkan	37

C. Perancangan sistem.....	40
D. Rancangan Basis Data	47
E. Perancangan Tabel.....	49
F. Perencanaan Interface.....	54
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI	63
A. Implementasi Aplikasi.....	63
B. Pengujian Sistem	68
C. Pengujian Terhadap Pengguna	75
BAB VI PENUTUP	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN.....	88
RIWAYAT HIDUP	89



DAFTAR TABEL

Tabel II.1. Simbol-simbol Flowchart	21
Tabel II.2. Simbol-simbol Class Diagram.....	23
Tabel II.3. Notasi Entity Relationship Diagram.....	25
Tabel III.1 Rancangan Tabel Uji Sistem Whitebox Login.	32
Tabel III.2 Rancangan Tabel Uji Sistem Whitebox menu Pembelian	33
Tabel III.3 Rancangan Tabel Uji Sistem Whitebox menu Pembayaran	33
Tabel III.4 Rancangan Tabel Uji Sistem Whitebox menu Laporan.....	34
Tabel IV. 1. Data Pedagang	49
Tabel IV. 2. Data Pembayaran Los/Kios	50
Tabel IV. 3. Data Pajak Pasar	51
Tabel IV. 4. Data Biaya Kebersihan	51
Tabel IV. 5. Data Biaya Parkir.....	52
Tabel IV. 6. Data Masuk Toilet	52
Tabel IV. 7. Data Biaya Listrik.....	53
Tabel V.1 Pengujian Terhadap Petugas.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1. Simbol DFD.....	22
Gambar III.1. Waterfall Model I.	31
Gambar IV. 2. Diagram Konteks	41
Gambar IV. 3. Diagram Berjenjang.....	42
Gambar IV. 4. Data Flow Diagram level 1	43
Gambar IV. 5. Data Flow Diagram level 2 Proses 1.....	44
Gambar IV. 6. Data Flow Diagram level 2 Proses 2.....	45
Gambar IV. 7. Data Flow Diagram level 2 Proses 3.....	46
Gambar IV. 8. Entitas Relationship Diagram (ERD).....	48
Gambar IV. 9. Form Login	54
Gambar IV. 10. Form Menu Utama.....	55
Gambar IV. 11. Form Data Pedagang.....	55
Gambar IV. 12. Form Pembayaran Los/Kios.....	56
Gambar IV. 13. Form Pajak Pasar	56
Gambar IV. 14. Form Biaya Kebersihan	57
Gambar IV. 15. Form Biaya Parkir.....	57
Gambar IV. 16. Form Biaya Masuk Toilet.....	58
Gambar IV. 17. Form Biaya Listrik.....	58
Gambar IV. 19. Laporan Data Pedagang	59
Gambar IV. 20. Laporan Pembayaran Los.....	59

Gambar IV. 21. Laporan Biaya Kebersihan.....	60
Gambar IV. 22. Laporan Biaya Pajak Pasar	60
Gambar IV. 23. Laporan Biaya Listrik	61
Gambar IV. 24. Laporan Masuk Toilet.....	61
Gambar IV. 25. Laporan Biaya Parkir.....	62
Gambar V. 1 Halaman Login.....	63
Gambar V. 2 Menu Utama.....	63
Gambar V. 3 Form Data Pedagang	64
Gambar V. 4 Form Tampilan Data Pembayaran.....	64
Gambar V. 5 Form Untuk Memproses Pembayaran Kebersihan.....	65
Gambar V. 6 Form Untuk Memproses Pembayaran Pajak Pasar	65
Gambar V. 7 Untuk Memproses Pembayaran Listrik.....	66
Gambar V. 8 Form Tampilan Jadwal Penyuluhan	66
Gambar V. 9 Form Input Bantuan Pertanian	67
Gambar V. 10 Tampilan Laporan data pedagang	67
Gambar V.13 Flowchart dan Flowgraph Menu Login.....	69
Gambar V.14 Flowchart dan Flowgraph Menu Pembelian	71
Gambar V.15 Flowchart dan Flowgraph Menu Pembayaran.....	73

ABSTRAK

Nama : Hariza Haris
Nim : 60900112011
Jurusan : Sistem Informasi
Judul : Sistem Informasi Pelayanan Retribusi Pasar pada Badan
Pendapatan Daerah Kabupaten Gowa
Pembimbing I : Dr. H. Kamaruddin Tone, M.M.
Pembimbing II : Nur Afif, S.T., M.T

Retribusi Daerah merupakan salah satu sumber Pendapatan Asli Daerah (PAD) yang penting karena pada setiap tahunnya memberikan kontribusi yang cukup besar terhadap penerimaan pendapatan asli daerah. Dari sekian banyak Retribusi Daerah, Retribusi Pasar merupakan aspek yang memberikan kontribusi penting terhadap Pendapatan Asli Daerah (PAD). Namun demikian pengelolaan Retribusi Pasar di daerah masih belum optimal dan efektif dikarenakan kurangnya pemahaman pentingnya pengelolaan dana retribusi yang lebih baik serta faktor keamanan dalam pengelolaan karena menyangkut pendapatan daerah. Mengingat penting dan bahayanya mengelola dana retribusi yang berjumlah banyak, maka dibentuklah Sistem Informasi pelayanan retribusi pasar pada badan pendapatan daerah kabupaten gowa dengan studi kasus 31 pasar Kabupaten gowa. Sistem ini dibentuk dengan maksud mempermudah pegawai pasar yang bersangkutan untuk memasukkan data dana masuk dan dapat dikelola serta dapat dilihat langsung oleh Dinas Kabupaten terkait untuk meninjau realitas dana masuk dengan target tahunan.

Kata Kunci : Dana Retribusi, Pasar, Sistem Informasi, Pengelolaan Dana

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pada era globalisasi saat ini dapat kita rasakan kemajuannya yang sangat pesat. Kemajuan dari teknologi ini akibat dari banyaknya kebutuhan manusia yang menuntut efektifitas penggunaannya. Dalam sebuah perusahaan maupun instansi pemerintahan, peranan teknologi sangat diperlukan. Dalam hal ini teknologi yang dimaksud adalah sebuah alat yang bernama komputer sebagai alat bantu yang efektif dan efisien. Saat ini teknologi dapat dirasakan pada bidang pelayanan, manfaat dari teknologi ini juga dapat menghasilkan sistem yang mampu mengefisienkan pekerjaan dalam bidang pelayanan, salah satunya pelayanan pasar.

Pelayanan pasar yang dimaksud adalah penyediaan tempat penjualan untuk para pedagang berupa pelataran, los, dan kios maupun fasilitas-fasilitas lainnya yang disediakan oleh Pemerintah. Di dalam setiap pelayanan tersebut akan dikenakan tarif, inilah yang dimaksud Retribusi.

Pengertian retribusi oleh Kamus Besar Bahasa Indonesia didefinisikan sebagai pungutan uang oleh pemerintah sebagai balas jasa. Sementara itu dalam Undang-undang No. 34 tahun 2000 tentang Perubahan Undang-undang Republik Indonesia No. 18 Tahun 1997 tentang Pajak Daerah dan Retribusi Daerah. Disebutkan bahwa Pengertian Retribusi daerah sebagaimana halnya pajak daerah merupakan salah satu Pendapatan Asli Daerah yang diharapkan menjadi salah satu

sumber pembiayaan penyelenggaraan pemerintahan dan pembangunan daerah, untuk meningkatkan dan pemeratakan kesejahteraan masyarakat. Allah berfirman pada QS. Al-Baqarah:2/195:

وَأَنْفِقُوا فِي سَبِيلِ اللَّهِ وَلَا تُلْقُوا بِأَيْدِيكُمْ إِلَى التَّهْلُكَةِ وَأَحْسِنُوا إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ
الْمُحْسِنِينَ

Terjemahnya:

Dan belanjakanlah (harta bendamu) di jalan Allah, dan janganlah kamu menjatuhkan dirimu sendiri ke dalam kebinasaan, dan berbuat baiklah, karena sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang berbuat baik (Kementrian Agama RI, 2006).

Dalam ayat tersebut di atas Allah melarang hamba-Nya saling memakan harta sesamanya dengan jalan yang tidak dibenarkan. Retribusi Dan pajak adalah salah satu jalan yang batil untuk memakan harta sesamanya apabila dipungut tidak sesuai aturan.

Retribusi daerah terbagi atas beberapa jenis, yaitu Retribusi Jasa umum, Retribusi Jasa usaha, dan Retribusi Perizinan tertentu, tetapi dalam hal ini penulis akan membahas tentang Retribusi pelayanan pasar yang termasuk pada Retribusi jasa umum.

Retribusi Pasar adalah penyediaan fasilitas pasar tradisional atau sederhana berupa pelataran, los, kios yang dikelola pemerintah daerah, dan khusus disediakan untuk pedagang (Pasal 116 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2009). Retribusi pelayanan pasar termasuk dalam kategori retribusi jasa umum yakni

retribusi yang disediakan atau diberikan oleh pemerintah daerah untuk tujuan kepentingan dan pemanfaatan umum serta dapat dinikmati oleh orang pribadi atau badan.

Retribusi pasar berfungsi sebagai aspek yang memberikan kontribusi terhadap Badan Pendapatan Asli Daerah yang ada di Kabupaten Gowa. Retribusi pasar yang ditangani oleh Badan Pendapatan Asli Daerah Kabupaten Gowa, berjumlah 31 pasar. Namun pengelolaan Retribusi Pasar di daerah masih belum efektif dan efisien.

Hal-hal yang ditangani Badan Pendapatan Daerah yaitu data retribusi dikenakan pada para pedagang pasar seperti biaya kebersihan, biaya listrik, biaya parkir, biaya masuk toilet, biaya pembayaran lost yang masih belum lunas yang biaya pembayarannya bisa dengan dicicil dalam jangka waktu beberapa tahun dan biaya penjualan lost yang masih belum terjual. Semua data-data tersebut masih di input menggunakan cara konvensional, yang pengerjaannya masih kurang efektif, mengakibatkan pihak pasar yang harus melakukan pelaporan atas jumlah pemasukan kepada Badan Pendapatan daerah sering tidak tepat waktu. Akibat dari terhambatnya masalah waktu dalam melakukan pelaporan jumlah retribusi menyulitkan kepala Dinas untuk mengevaluasi terjadinya kesalahan dalam pelaporan dan membandingkan jumlah pendapatan yang di peroleh oleh setiap pasar.

Melihat hambatan-hambatan yang dialami Badan Pendapatan daerah kabupaten Gowa, sebagai solusi mengatasi permasalahan tersebut. Maka diperlukan sistem informasi Pelayanan Retribusi Pasar pada Badan Pendapatan

Daerah Kabupaten Gowa berbasis Teknologi agar dapat membantu badan pendapatan daerah dalam menjalankan tugasnya sehingga badan pendapatan daerah tersebut dapat berjalan secara efektif dan efisien serta menghasilkan informasi yang dapat membantu manajemen dalam pengambilan keputusan. Sehingga badan pendapatan daerah dapat meningkatkan kinerja bisnisnya.

Sistem Informasi Pelayanan Retribusi Pasar merupakan sebuah cara yang dilakukan untuk mengelola informasi sumber daya manusia, data dan anggaran untuk mencapai suatu tujuan yang ditentukan. Tujuan dari Manajemen sistem informasi yaitu dari segi mutu, biaya dan waktu. Khususnya bertujuan untuk memberi informasi kepada badan pendapatan daerah mengenai informasi biaya pajak pada pasar, biaya kebersihan, biaya listrik, biaya parkir, biaya masuk toilet, biaya pembayaran lost yang masih belum lunas yang biaya penbayarannya bisa dengan dicicil dalam jangka waktu beberapa tahun dan biaya penjualan lost yang masih belum terjual pada badan pendapatan daerah agar badan tersebut dapat berjalan secara efektif, efisien dan akurat dalam menjalankan proses bisnisnya.

Sehubungan dengan masalah tersebut diatas, maka penulis mencoba untuk merancang Sistem Informasi Pelayanan Retribusi Pasar yang ada pada Badan Pendapatan Daerah di Kabupaten Gowa berbasis web untuk memudahkan Kepala Pasar dalam melakukan pelaporan hasil jumlah pemasukan retribusi, dan memudahkan kepalah dinas untuk memantua dan melakukan evaluasi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka pokok permasalahan yang akan dibahas adalah ”Bagaimana Merancang Sistem Informasi Pelayanan Retribusi Pasar Pada Badan Pendapatan Daerah Kabupaten Gowa? ”.

C. Fokus Penelitian dan Deskripsi Fokus

Agar dalam pengerjaan tugas akhir ini dapat lebih terarah, maka fokus penelitian penulisan ini difokuskan pada pembahasan sebagai berikut:

1. Sistem informasi ini adalah sistem informasi untuk menangani Data pasar, Data pedagang, data pegawai pasar, data retribusi pasar seperti, biaya pajak pada pasar, biaya kebersihan, biaya listrik, biaya parkir, biaya masuk toilet, biaya pembayaran lost yang masih belum lunas yang biaya pembayarannya bisa dengan dicicil dalam jangka waktu beberapa tahun dan biaya penjualan lost yang masih belum terjual.
2. Menggunakan Aplikasi Visual Basic 2010.
3. Target pengguna aplikasi ini adalah Admin Pasar dan Admin Manajemen

Untuk memudahkan pemahaman dan memberikan gambaran serta menyamakan persepsi atau pendapat antara penulis dan pembaca, maka dikemukakan penjelasan yang sesuai dengan *variable* dalam penelitian ini. Adapun deskripsi fokus dalam penelitian ini adalah :

1. Pengertian retribusi oleh Kamus Besar Bahasa Indonesia didefinisikan sebagai pungutan uang oleh pemerintah sebagai balas jasa . Sementara itu dalam Undang-undang No. 34 tahun 2000 tentang Perubahan Undang-undang Republik Indonesia No. 18 Tahun 1997 tentang Pajak Daerah dan

Retribusi Daerah. Disebutkan bahwa Pengertian Retribusi daerah sebagaimana halnya pajak daerah merupakan salah satu Pendapatan Asli Daerah yang diharapkan menjadi salah satu sumber pembiayaan penyelenggaraan pemerintahan dan pembangunan daerah, untuk meningkatkan dan pemeratakan kesejahteraan masyarakat.

2. Menggunakan Aplikasi Visual Basic 2010
3. Target pengguna aplikasi ini adalah Admin Pasar dan Admin Manajemen. Sistem informasi ini bertujuan untuk memberi informasi kepada badan pendapatan daerah mengenai informasi pasar pedagang informasi retribusi pasar seperti ,biaya pajak pada pasar, biaya kebersihan, biaya listrik, biaya parkir, biaya masuk toilet, biaya pembayaran lost yang masih belum lunas yang biaya pembayarannya bisa dengan dicicil dalam jangka waktu beberapa tahun dan biaya penjualan lost yang masih belum terjual pada badan pendapatan daerah agar badan tersebut dapat berjalan secara efektif, efisien dan akurat dalam menjalankan proses bisnisnya.

D. Kajian Pustaka / Penelitian Terdahulu

Dalam melaksanakan penelitian ini, diperlukan referensi dari penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang dilakukan, yaitu:

Penelitian yang dilakukan oleh Murtiani, et al (2016) yang meneliti sistem informasi Retribusi pedagang pasar kabupaten semarang. tujuan dari penelitiannya adalah merancang dan membangun system informasi pengelolaan data pasar baik data pedagang dan pemasukan dana retribusi dari pedagang.

Persamaan penelitian Murtiani, et al dengan penulis adalah sama-sama membahas tentang retribusi pedagang. Adapun perbedaannya adalah penelitian Murtiani, et al menangani 10 pasar sedangkan penelitian yang akan dibuat oleh penulis menangani 31 pasar.

Penelitian yang dilakukan oleh Saputra (2014) yang meneliti pengaruh retribusi pelayanan pasar, pajak, hotel dan restoran pada pendapatan asli daerah kabupaten Gianyar. tujuan dari penelitiannya adalah merancang dan membangun retribusi pelayanan pasar serta pajak hotel dan restoran pada pendapatan asli daerah kabupaten Gianyar.

Persamaan penelitian Saputra dengan penulis adalah sama-sama membahas tentang retribusi pasar. Adapun perbedaannya adalah penelitian Saputra membahas tentang retribusi pasar tidak secara menyeluruh, hanya jumlah totalnya saja yang dapat dilihat, karena aplikasi yang dibuat tersebut menangani pelayanan pasar, pajak hotel dan restoran. sedangkan penelitian yang akan dibuat oleh penulis membahas tentang retribusi pasar secara menyeluruh.

Penelitian yang dilakukan oleh Rezani Nurmaningtyas (2015) yang meneliti Sistem Informasi Penerimaan Dan Penyetoran Retribusi Pasar Berbasis Client Server Pada Disperindagkop Dan Umkm Di Kabupaten Demak tujuan dari penelitiannya adalah merancang sistem informasi yang dapat mengelolah penerimaan dan penyetoran retribusi pasar .

Persamaan penelitian Rezani Nurmaningtyas dengan penulis adalah sama-sama membahas tentang retribusi pasar. Adapun perbedaannya adalah penelitian Rezani Nurmaningtyas membahas tentang retribusi pasar menggunakan Client

Server sedangkan penelitian yang akan dibuat oleh penulis membahas tentang retribusi pedagang menggunakan aplikasi Destop.

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah merancang sistem informasi pelayanan retribusi pasar yang lebih cepat dan tepat untuk memperoleh laporan yang efektif efisien dan akurat.

2. Kegunaan pada Penelitian

Setiap penelitian mempunyai manfaat yaitu:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat memberikan pengertian atau pun menyumbangkan pemikiran untuk badan pendapatan daerah kabupaten gowa.

b. Manfaat Praktek

Penelitian ini diharapkan secara praktek dapat menyelesaikan atau mempermudah dalam menangani masalah di badan pendapatan daerah khususnya dalam badan pendapatan daerah kabupaten gowa.

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

A. *Pengertian sistem informasi*

1. Sistem

Menurut Jerry Fith Gerald, sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama atau melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu. Dalam mendefinisikan pengertian sistem, Gerald lebih menekankan pada urutan-urutan operasi didalam sistem (Mulyanto, 2009).

2. Informasi

Informasi merupakan hasil pengolahan data dari satu atau berbagai sumber yang kemudian diolah sehingga memberikan nilai, arti, dan manfaat. Proses pengolahan ini memerlukan teknologi, teknologi tidak selalu harus berkaitan dengan komputer, namun komputer sendiri memerlukan salah satu bentuk teknologi. Dengan kata lain, alat tulis dan mesin ketik dapat dimasukkan sebagai salah satu teknologi yang digunakan selain komputer dan jaringan komputer. (Pratama, 2014) Allah berfirman pada QS Al-Hujurat/49:6:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِنْ جَاءَكُمْ فَاسِقٌ بِّنَاۤى فَتَبَيَّنُوْا اَنْ تُصِيبُوْا قَوْمًاۢ نَّجَهِلَةً

فَتُصْحِحُوْا عَلٰى مَا فَعَلْتُمْ نٰدِمِيْنَ ﴿٦﴾

Terjemahnya:

Hai orang-orang yang beriman, jika datang kepadamu orang Fasik membawa suatu berita, Maka periksalah dengan teliti agar kamu tidak menimpakan suatu musibah kepada suatu kaum tanpa mengetahui keadaannya yang menyebabkan kamu menyesal atas perbuatanmu itu” .
(Kementrian Agama RI,2006).

Dalam tafsir *Al-Misbah* ayat tersebut terdapat kata berita, Berita tersebut dengan informasi yang artinya adalah pengetahuan dari hasil pengelolaan data-data yang berhubungan menjadi sebuah kesimpulan .Sehingga dari kesimpulan itu kaum muslimin diperintahkan agar berhati-hati dalam menerima berita atau informasi. Sebab informasi sangat menentukan mekanisme pengambilan keputusan. Keputusan yang salah akan membuat semua pihak merasa menyesal. Di dalam surah Al-Hujurat ayat 6 Allah swt. Menyuruh seluruh ummatnya untuk memeriksa dengan teliti sebuah informasi sebelum mengambil keputusan (Shihab, 2002).

3. Sistem informasi

Sistem informasi adalah gabungan dari perangkat lunak (*software*), perangkat keras (*hardware*), infrastruktur, dan sumber daya manusia (SDM) yang terlatih. Keempat bagian utama ini saling berkaitan untuk menciptakan atau menghasilkan sebuah sistem yang dapat mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat. Di dalamnya juga termasuk proses, perancangan, kontrol, kordinasi, dan pengambilan keputusan. Sehingga, sebagai sebuah sistem yang megolah data menjadi informasi yang akan disajikan dan digunakan oleh pengguna, maka sistem informasi merupakan sebuah sistem yang kompleks (Pratama, 2014).

Sistem informasi memiliki beberapa komponen dan beberapa elemen, yang mana antar komponen dan antar elemen ini saling bekerja sama, saling berkait, dan memiliki fungsional kerja yang menyatu, sehingga sistem informasi dapat bekerja dengan baik. Komponen-komponen yang terdapat didalam semua jenis sistem informasi mencakup tujuh poin, yaitu :

- a. input* (masukan), komponen input ini berfungsi untuk menerima semua *input* (masukan) dari pengguna, inputan yang diterima dalam bentuk data.
- b. Output* (keluaran), komponen output berfungsi untuk menyajikan hasil akhir ke pengguna sistem informasi. Informasi yang disajikan ini merupakan hasil dari pengolahan data yang telah diinputkan sebelumnya. Pada komponen output, informasi yang disajikan disesuaikan dengan data yang diinputkan dan fungsionalitas dari sistem informasi bersangkutan.
- c. Software* (perangkat lunak), komponen software mencakup semua perangkat lunak yang digunakan didalam sistem informasi. Adanya komponen perangkat lunak ini akan membantu sistem informasi didalam menjalankan tugasnya. Komponen perangkat lunak ini melakukan proses pengolahan data, penyajian informasi, perhitungan data, dan lain-lain. Komponen perangkat lunak mencakup sistem operasi, aplikasi dan *driver*.
- d. (perangkat keras)*, komponen hardware mencakup semua perangkat keras komputer yang digunakan secara fisik di dalam sistem informasi, baik di komputer server maupun komputer *client*.

e. *Database* (basis data), komponen basis data berfungsi untuk menyimpan semua data dan informasi kedalam satu atau beberapa tabel. Setiap tabel memiliki field masing-masing. Setiap tabel memiliki fungsi penyimpanan masing-masing, serta antartabel dapat juga terjadi relasi (berhubungan)

f. Kontrol dan *prosedur*, kontrol dan *prosedur* adalah dua buah komponen yang menjadi satu. Komponen kontrol berfungsi untuk mencegah terjadinya gangguan dan ancaman terhadap data dan informasi yang ada di dalam sistem informasi, termasuk juga sistem informasi itu sendiri beserta fisiknya. Sedangkan komponen prosedur mencakup semua prosedur dan aturan yang harus dilakukan dan wajib ditaati bersama, guna mencapai tujuan yang diinginkan.

g. Teknologi dan jaringan komputer, teknologi dan jaringan komputer memegang peranan terpenting untuk sebuah sistem informasi. Komponen teknologi mengatur *software*, *hardware*, *database*, *kantor* dan *prosedur*, *input* dan *output*. Sehingga sistem dapat berjalan dan terkendali dengan baik. Sedangkan komponen jaringan komputer berperan di dalam menghubungkan sistem informasi dengan sebanyak mungkin pengguna, baik melalui kabel jaringan (*wired*) maupun tanpa kabel (*wireless*). (Pratama, 2014).

4. Perancangan Sistem

Perancangan sistem menurut Robert J. Varsello/ John Reuter III, yaitu: “pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan untuk

rancang bangun implementasi, menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk.”. Perancangan sistem dilakukan setelah analisis sistem rampung dilaksanakan yang kemudian akan menghasilkan output berupa kebutuhan yang diperlukan oleh sistem inilah yang akan dijadikan dasar oleh seorang analisis untuk merancang sistem tersebut. (Jogianto, 1996)

Perancangan sistem adalah pendefinisian dari kebutuhan- kebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancangan bangun implementasi, menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk. Tahapan perancangan sistem adalah sebagai berikut:

Pencarian masalah adalah bagaimana mendapatkan suatu kasus yang akan diteliti lebih jauh yang dianggap dapat mencari suatu solusi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

- a. Analisa adalah suatu proses memilih-milih suatu permasalahan ke dalam elemen yang lebih kecil.
- b. Desain adalah tahap perterjemahan dari keperluan data yang telah dianalisis dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pemakai (*user*). Ada tiga atribut yang penting dalam proses perancangan, yaitu : struktur data, arsitektur perangkat lunak dan prosedur rinci.
- c. Implementasi dilakukan penentuan spesifikasi perangkat keras sistem yang akan mengoperasikan program tersebut, yang juga harus didukung dengan perangkat lunak sistem operasi.

5. Desain Sistem

Menurut George M. Scott dalam buku Jogiyanto H. M(1995) mendefinisikan desain sistem sebagai berikut: “Desain sistem menentukan bagaimana sistem akan menyelesaikan apa yang perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem sehingga setelah instalasi dari suatu sistem akan benar-benar memuaskan rencana bangun yang telah ditetapkan pada akhir tahap analisis sistem. (Mulyanto, 2009)

6. Analisis Sistem

Analisis sistem (*analysis sistem*) dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan, mengevaluasi permasalahan, kesempatan dan hambatan yang terjadi di dalam kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan, sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya. (Ladjamudin, 2005)

Di dalam tahap analisis sistem terdapat langkah-langkah dasar yang harus dilakukan oleh analisis sistem sebagai berikut:

- a. *Identify*, yaitu mengidentifikasikan masalah.

Masalah dapat didefinisikan sebagai suatu pertanyaan yang diinginkan untuk dipecahkan. Pada tahap ini yang harus dilakukan adalah mengidentifikasi titik keputusan dan mengidentifikasi personil-personil kunci.

b. Understand, yaitu memahami kerja dari sistem yang ada.

Pada tahap ini sistem yang beroperasi harus dipelajari secara terperinci, sehingga diperlukan suatu penelitian.

c. Analyze, yaitu menganalisis sistem.

Pada tahap ini mempelajari hingga mengambil keputusan dari permasalahan yang ada.

d. Report, yaitu membuat laporan hasil analisis.

Pada tahap ini dari berbagai masalah yang ditemukan atau didapatkan yang telah diselesaikan melalui beberapa tahapan maka analisis wajib memberikan laporan hasil analisis.

7. Perancangan sistem informasi

Perancangan sistem informasi adalah suatu tahapan kegiatan yang dilakukan seseorang atau sekelompok dalam merancang atau membuat sistem sebelum sistem dibuat dengan tujuan sistem yang dibangun sesuai dengan kebutuhan dalam merancang atau dengan kebutuhan pengguna berkaitan dengan pengolahan, pengelolaan, dan perolehan informasi yang diinginkan.

Perancangan sistem informasi terdiri tiga kata yaitu; perancangan dalam bahasa Inggris disebut *design*, yang artinya sebagai suatu proses penggambaran terhadap suatu rencana sistem yang akan di *develop* (dikembangkan). Kata yang kedua, sistem adalah sekumpulan elemen-elemen yang saling berhubungan dan terintegrasi diantara satu sama lainnya melakukan fungsi tertentu untuk tujuan tertentu, sedangkan kata yang terakhir adalah informasi berarti sebagai data yang telah diolah menjadi bentuk yang berarti bagi penerimanya, dan bermanfaat bagi

pengambilan keputusan dan tindakan sekarang maupun masa yang akan datang. Jadi secara lengkap perancangan sistem informasi adalah suatu aktifitas yang berupa proses penggambaran rencana terhadap sistem yang akan dikembangkan untuk pemecahan permasalahan tertentu khususnya permasalahan semi terstruktur maupun permasalahan terstruktur murni (Ladjamudin, 2005)

Perancangan sumberdaya dimulai pada awal 1990-an sebagai solusi perangkat lunak yang mengintegrasikan proses informasi dan bisnis untuk memungkinkan berbagi informasi antara departemen dalam suatu organisasi. Kisaran fungsi dan penggunaan sistem ERP telah lebih diperluas dalam beberapa tahun terakhir untuk memasukkan intelijen bisnis, manajemen hubungan pelanggan (CRM) dan perdagangan elektronik. Contoh umum dari sistem ERP yang tersedia meliputi SAP ERP, *Oracle*, *Baan* dan *PeopleSoft*. (Roztockki dan Weistro, 2011).

8. Pembangunan sistem

Pembangunan sistem atau yang dikenal dengan pengembangan sistem merupakan proses membuat sistem baru atau modifikasi sistem secara signifikan (Rama dan Jones, 2008).

Pengembangan sistem merupakan metode, prosedur, konsep, aturan yang digunakan untuk mengembangkan suatu sistem informasi atau pedoman bagaimana dan apa yang harus dikerjakan selama pengembangan sistem (Kusrini dan Koniyo, 2007).

Sistem merupakan suatu bentuk integrasi antara suatu komponen dengan komponen lain, karena sistem memiliki sasaran yang berada untuk setiap kasus yang terjadi ada dalam sistem tersebut (Ladjamuddin, 2005)

B. Pengertian Retribusi Pasar

1. Retribusi

Istilah retribusi oleh Kamus Besar Bahasa Indonesia didefinisikan sebagai pungutan uang oleh pemerintah (kota praja dsb) sebagai balas jasa .

Sementara itu dalam Undang-undang No. 34 tahun 2000 tentang Perubahan Undang-undang Republik Indonesia No. 18 Tahun 1997 tentang Pajak Daerah dan Retribusi Daerah. Disebutkan bahwa Pengertian Retribusi daerah adalah:

" Pungutan daerah sebagai pembayaran atas jasa atau pemberian izin tertentu yang khusus disediakan dan/atau diberikan oleh Pemerintah Daerah untuk kepentingan orang pribadi atau badan ".

Pada prinsipnya retribusi sama dengan pajak. Unsur-unsur pengertian pajak sama dengan retribusi. Yang membedakannya adalah bahwa imbalan atau kontra-prestasi dalam retribusi langsung dapat dirasakan oleh pembayar. Unsur-unsur yang melekat dalam retribusi antara lain :

1. Pungutan retribusi harus berdasarkan undang-undang;
2. Pungutannya dapat dipaksakan;
3. Pemungutannya dilakukan oleh Negara;
4. Digunakan sebagai pengeluaran masyarakat umum;
5. Imbalan atau prestasi dapat dirasakan secara langsung oleh pembayar retribusi.

Melihat definisi diatas dapat diambil kesimpulan bahwa retribusi adalah pungutan daerah sebagai pembayaran atas jasa yang disediakan oleh pemerintah daerah.

2. Pasar.

Dalam Pengertian sederhana pasar tempat bertemunya pembeli dan penjual untuk melakukan transaksi jual beli barang atau jasa. Menurut ilmu ekonomi, pasar berkaitan dengan kegiatannya, bukan di tempatnya. Pertemuan penjual dan pembeli dapat bertemu dimana saja, sesuai dengan kesepakatan, baik di took, didalam bus, maupu di tempat lainnya. Dengan demikian ciri khas pasar adalah adanya kegiatan transaksi atau jual beli.

3. Retibusi Pasar

Retribusi pasar atau retribusi pelayanan pasar merupakan salah satu jenis retribusi jasa umum yang keberadaannya cukup dimanfaatkan oleh masyarakat. Menurut penjelasan Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2001 yang dimaksud pelayanan pasar adalah fasilitas pasar tradisional atau sederhana berupa pelataran, los yang dikelola pemerintah daerah, yang khusus disediakan untuk pedagang, tidak termasuk yang dikelola oleh Badan Usaha Milik Daerah dan Pihak Swasta. Fasilitas-fasilitas lain yang dikelola oleh pemerintah daerah untuk pedagang yaitu keamanan, penerangan umum, penyediaan air, telepon, kebersihan dan penyediaan alat-alat pemadam kebakaran. Dalam pelaksanaannya retribusi jasa umum harus memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Retribusi ini bersifat bukan pajak dan bersifat bukan retribusi jasa usaha atau retribusi perizinan tertentu.

2. Jasa yang bersangkutan merupakan kewenangan daerah dalam rangka pelaksanaan desentralisasi.
3. Jasa tersebut memberikan mamfaat khusus bsgi orang pribadi atau badan yang diharuskan untuk membayar retribusi disamping untuk melayani kepentingan dan kemanfaatan umum.
4. Jasa tersebut layak untuk dikenakan retribusi.
5. Retribusi tidak bertentangan dengan kebijakan nasional tentang pelaksanaannya.
6. Retribusi dapat dipungut secara efektif dan efisien, serta merupakan salah satu sumber pendapatan daerah yang potensial.

Pemungutan retribusi memungkinkan penyediaan jasa tersebut dengan tingkat dan kualitas layanan yang baik. Adapun yang menjadi subyek dari retribusi pasar adalah orang pribadi atau badan yang menggunakan fasilitas pasar. Sedangkan obyek retribusi pasar meliputi:

1. Penyediaan fasilitas pasar/tempat (Kios, Los, front Toko, dan Pelataran) pada pasar yang disediakan oleh pemerintah daerah.
2. Setiap kegiatan membongkar muatan hasil bumi, laut, ternak, dan barang dagangan lainnya pada radius 200 meter dari pasar.
3. Keramaian pasar.
4. Biaya balik nama pemakai.

C. Badan Pendapatan Daerah

Badan Pendapatan Daerah adalah merupakan salah satu dinas yang bertugas untuk meningkatkan penerimaan, baik ditingkat pusat maupun ditingkat

daerah. Namun di sisi lain, pemerintah daerah juga sedang giat-giatnya berupaya untuk meningkatkan pendapatan asli daerah (PAD) melalui pemungutan Pajak daerah dan retribusi daerah.

D. Basis Data.

Istilah basis data dapat dipahami sebagai kumpulan data yang saling berhubungan (interrelated data) yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media. Data disimpan dengan cara-cara tertentu sehingga mudah untuk digunakan atau ditampilkan kembali. Data dapat digunakan untuk satu atau lebih program-program aplikasi secara optimal. Data dapat disimpan tanpa mengalami ketergantungan dengan program yang akan menggunakannya, data disimpan sedemikian rupa sehingga proses penambahan, pengambilan, dan modifikasi data dapat dilakukan dengan mudah dan terkontrol. (Ladjamudin, 2005).

Basis data dapat diartikan sebagai rangkaian *file* data yang saling berhubungan secara *logic* dan terpelihara serta disimpan secara bersama-sama dalam pengontrolan terhadap kerangka data untuk melayani satu data atau lebih aplikasi secara optimal. Hubungan entitas merupakan suatu model untuk menuliskan hubungan antar data dalam basis data. Model relasi entitas yang berisi komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut yang mempresentasikan fakta dari “dunia nyata” yang ditinjau dapat digambarkan MySQL.

MySQL merupakan software database yang termasuk paling populer dilingkungan Linux, kepopuleran ini karena ditunjang performasi *query* dari data





base yang saat itu bisak dikatakan paling cepat, dan jarang bermasalah. MySQL telah tersedia juga dilingkungan *windows* (Ladjamudin, 2014).

E. Notasi

1. Flowchart

Menurut Jogiyanto (2005:795) "Bagan alir (*flowchart*) adalah bagan (*chart*) yang menunjukkan alir (*flow*) di dalam program atau prosedur sistem secara logika". Menurut Jogiyanto (2005:802) "Bagan alir program (*program flowchart*) merupakan bagan alir yang mirip dengan bagan alir sistem, yaitu untuk menggambarkan prosedur di dalam sistem". Berikut simbol yang umum dipergunakan :





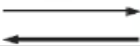
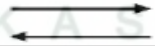


Tabel II.1. Simbol-simbol *Flowchart* (Jogiyanto, 2005)

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Terminal	Untuk memulai dan mengakhiri program
2		Proses	Pengolahan yang dilakukan oleh computer
3		Input-Output	Untuk menunjukkan data masuk dan hasil dari suatu proses
4		Decision	Suatu kondisi yang akan menghasilkan beberapa kemungkinan jawaban atau pilihan

2.Data Flow Diagram (DFD).

Informasi yang bergerak dalam perangkat lunak mengalami beberapa perubahan. *Data flow diagram (DFD)* adalah representasi dalam bentuk gambar yang menjelaskan aliran informasi dan perubahan yang terjadi dari suatu data di-*input* sampai hasil *output* suatu data. *DFD* juga dapat digunakan untuk merepresentasikan sistem atau perangkat lunak dalam semua *level* yang abstrak. (Pressman, 2001:311).

Simbol *DFD* biasa dipakai dalam berbagai tujuan analisa sistem, termasuk menggambarkan suatu aliran data logis melewati suatu proses. Selain itu *DFD* dapat memberikan sesuatu yang lebih konseptual, gambaran non-fisik atas pergerakan data melewati suatu sistem. Penggunaan *DFD* Sebagai Modeling Tool dipopulerkan Oleh Demarco & Yourdon (1979) dan Gane & Sarson (1979) dengan menggunakan pendekatan Metoda Analisis Sistem Terstruktur.







Notasi Yourdon/Demarco	Notasi Gane & Sarson	Keterangan
		Simbol <i>external entity</i> / Terminator menggambarkan asal atau tujuan data di luar sistem
		Simbol lingkaran menggambarkan entitas atau proses dimana aliran data masuk ditransformasikan ke aliran data keluar
		Simbol aliran data menggambarkan aliran data
		Simbol file menggambarkan tempat data disimpan





Gambar II.1. Simbol DFD (Kendall dan Kendall, 2003)

3. Class Diagram.

Class Diagram adalah diagram yang menunjukkan *class-class* yang ada dari sebuah sistem dan hubungannya secara logika. *Class diagram* menggambarkan struktur *statis* dari sebuah sistem. Berikut simbol dari diagram kelas :

Tabel II.2. Simbol-simbol Class Diagram(Jogiyanto, 2010)





	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
		Dokumen	Menunjukkan dokumen berupa dokumen input dan output pada proses manual dan proses berbasis computer
		Proses Manual	Menunjukkan proses yang dilakukan secara manual
		Penyimpanan Magnetik	Menunjukkan media penyimpanan data/informasi file pada proses berbasis komputer, file dapat disimpan pada harddisk, disket, CD dan lain-lain
		Arah Alir Dokumen	Menunjukkan arah aliran dokumen antar bagian yang terkait pada suatu sistem.
		Penghubung	Menunjukkan alir dokumen yang terputus atau terpisah pada halaman alir dokumen yang sama
		Proses computer	Menunjukkan proses yang dilakukan secara komputerisasi

		Pengarsipan	Menunjukkan simpanan data non computer /informasi file pada proses manual. Dokumen dapat disimpan pada lemari , arsip, map file dan lain-lain
		Input Keyboard	Menunjukkan input yang dilakukan menggunakan keyboard
		Penyimpanan manual	Menunjukkan media penyimpanan data atau informasi secara manual
		Display	Menampilkan ke monitor

4. *Entity Relationship Diagram (ERD).*

Entity Relationship Diagram adalah kumpulan konsep yang menguraikan struktur basis data dan suatu hubungan timbal-balik dan proses pembaruan pada basis data. Tujuan utamanya untuk mengembangkan suatu teknik hubungan tingkat tinggi dengan perancangan basis data. *ERD* digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data. Dengan *ERD*, model dapat diuji dengan mengabaikan proses yang dilakukan. Notasi yang digunakan pada *Entity Relationship Diagram*. (Supardi, 2010:91).

Tabel II.3. Notasi *Entity Relationship Diagram* (Supardi, 2010:91).

Notasi	Keterangan
	Entitas , adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkup pemakai.
	Relasi , menunjukkan adanya hubungan di antara sejumlah entitas yang berbeda.
	Atribut , berfungsi mendeskripsikan karakter entitas (atribut yang berfungsi sebagai key diberi garis bawah)
	Garis , sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

Adapun jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif, dengan metode penelitian deskriptif. Metode deskriptif yaitu metode dalam penelitian suatu kasus dengan cara mengumpulkan data sebagai gambaran keadaan objek yang diteliti berdasarkan fakta-fakta yang ada. Metode deskriptif yaitu membuat gambaran (dari sekelompok manusia, objek, kondisi pada masa sekarang) secara sistematis. Faktual dan akurat tentang fakta, sifat dan hubungan antar fenomena, yang mempunyai sistem sebagai berikut :

1. Data yang digunakan berdasarkan pada fakta yang terpercaya, bukan opini.
2. Ada deskripsi yang jelas tentang tempat dan waktu penelitian.
3. Dijelaskan tentang teknik pengumpulan dan analisis data, maupun pustaka yang digunakan.
4. Prinsip, fakta, dapat dinyatakan sebagai sebuah nilai dan gambaran suatu kondisi tertentu.

Adapun lokasi penelitian ini dilakukan di Badan Pendapatan daerah kabupaten gowa.

B. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian saintifik yaitu pendekatan berdasarkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

C. Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini adalah menggunakan *Library Research* yang merupakan cara mengumpulkan data dari beberapa buku, jurnal, dan skripsi yang membahas tentang sistem informasi manajemen, buku-buku manajemen, rekayasa perangkat lunak yang dapat dijadikan acuan pembahasan dalam masalah ini. Penelitian ini keterkaitan pada sumber-sumber data *online* atau internet ataupun hasil dari penelitian sebelumnya sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya

D. Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Studi lapangan (observasi) merupakan teknik pengumpulan data dengan langsung terjun ke lapangan untuk mengamati permasalahan yang terjadi secara langsung di tempat kejadian secara sistematis kejadian-kejadian, perilaku, objek-objek yang dilihat dan hal-hal lain yang diperlukan dalam mendukung penelitian yang sedang berlangsung. Dalam penelitian ini, peneliti mengunjungi kantor Dinas pendapatan daerah kabupaten gowa. Peneliti melakukan pengamatan langsung pada bagian Umum dan Kepegawaian.

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pengumpul data terhadap narasumber/sumber data. Adapun penyusunan wawancara ini adalah sebagai berikut :

Tema : Pelayanan Retribusi pasar pada badan pendapatan daerah kabupaten gowa

Tujuan :

- a. Untuk mengetahui proses manajemen kepegawaian pada Dinas badan pendapatan daerah kabupaten gowa
- b. Untuk mendapatkan data pedagang dan data pembayaran pedagang.

Narasumber : bagian petugas pasar dan bagian manajemen dinas pendapatan daerah.

Waktu : Menyesuaikan waktu luang dari narasumber

3. Studi Literatur

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

E. Instrumen Penelitian

Adapun instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu :

1. Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan untuk mengembangkan dan menguji coba adalah:

Laptop Asus dengan spesifikasi sebagai berikut :

- a) Processor Intel ® Celeron ® CPU N2840 @2.16GHz 2.16GHz
- b) RAM 2.00 GB (1.89 GB usable)

c) Harddisk 748GB HDD

2. Perangkat Lunak

Adapun perangkat lunak yang digunakan dalam aplikasi ini adalah sebagai berikut :

- 1). Sistem Operasi Windows 8 64 bit
- 2). Visual Basic 2010
- 3). Microsoft Access 2010.
- 4). Cristal Reports.

F. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

1. Pengolahan Data

Pengolahan data diartikan sebagai proses mengartikan data-data yang sesuai dengan tujuan, rancangan, dan sifat penelitian. Metode pengolahan data dalam penelitian ini yaitu:

- a. Reduksi Data adalah mengurangi atau memilah-milah data yang sesuai dengan topik dimana data tersebut dihasilkan dari penelitian.
- b. *Coding* Data adalah penyesuaian data diperoleh dalam melakukan penelitian kepustakaan maupun penelitian lapangan dengan pokok pada permasalahan dengan cara memberi kode-kode tertentu pada setiap data tersebut.

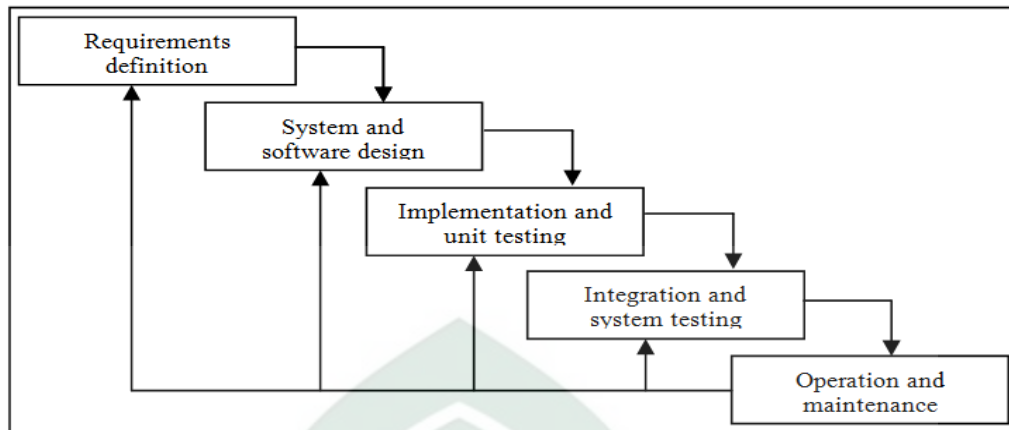
2. Analisis Data

Teknik analisis data bertujuan menguraikan dan memecahkan masalah yang berdasarkan data yang diperoleh. Analisis yang digunakan adalah analisis data kualitatif. Analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan mengumpulkan, memilah-milah, mengklasifikasikan, dan mencatat yang dihasilkan catatan lapangan serta memberikan kode agar sumber datanya tetap dapat ditelusuri.

G. Metode Perancangan Aplikasi

Pada penelitian ini, metode perencanaan aplikasi yang digunakan adalah *Waterfall*. Model *Waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*, dimana proses pengerjaannya bertahap dan harus menunggu tahap sebelumnya selesai dilaksanakan kemudian memulai tahap selanjutnya. Model *waterfall* dalam aplikasi merupakan suatu hal yang harus dilakukan dalam suatu rekayasa perangkat lunak, hal ini akan mempengaruhi peerjaan-pekerjaan dalam pembuatan aplikasi tersebut.

Metode *waterfall* merupakan model yang paling pertama dipulikasikan. Model ini berasal dari proses sistem *engineering* yang lebih umum. Sesuai gambar, karena proses dari tahap satu ke tahap selanjutnya mengalir ke bawah, model ini dikenal sebagai *waterfall model* atau siklus hidup *software*. (Pressman, 2010).



Gambar III.1. *Waterfall Model I* (Pressman, 2010).

Tahapan tahapan dari metode *waterfall* adalah sebagai berikut :

1. *Requirements Definition* : Layanan, batasan, dan tujuan dari sistem ditetapkan melalui konsultasi dengan pengguna sistem. Semua itu didefinisikan secara *detail* dan bertindak sebagai spesifikasi sistem.
2. *System and Software Design* : Proses desain sistem membagi kebutuhan menjadi *hardware* atau *software*. Ini menetapkan hampir seluruh perancangan sistem. Desain *software* melibatkan pengidentifikasian dan penggambaran mengenai pemisahan dasar sistem *software* dan hubungannya.
3. *Implementation and Unit Testing* : Dalam tahap ini, desain *software* adalah sebagai kumpulan program atau satuan program. *Unit testing* melibatkan verifikasi bahwa setiap *unit* telah mencapai spesifikasinya.
4. *Integration and System Testing* : Satuan program atau kumpulan program diintegrasikan sebagai sistem yang telah selesai, untuk menjamin bahwa

kebutuhan *software* telah terpenuhi. Setelah pengetesan, sistem *software* dikirimkan kepada pelanggan.

5. *Operation and Maintenance* : Biasanya, ini adalah bagian siklus hidup *software* yang paling lama. Sistem diinstal dan dimasukkan ke dalam penggunaan. Pemeliharaan melibatkan pembenaran kesalahan yang tidak ditemui dalam tahap awal siklus, meningkatkan implementasi satuan sistem, dan meningkatkan layanan sistem sehubungan ditemukannya kebutuhan baru. (Pressman, 2010).

H. Metode Pengujian

Metode pengujian yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan metode pengujian *White Box*. Dimana teknik pengujian ini merupakan pengujian terhadap cara kerja *software* itu sendiri yaitu basis *path* (prosedur programnya) atau proses *looping* (pengulangan).

Menurut Rosa A.S dan M. Shalahudin (2013) “Pengujian *White Box* adalah menguji perangkat lunak dari segi desain kode program apakah mampu menghasilkan fungsi-fungsi, masukan, dan pengeluaran yang sesuai dengan spesifikasi kebutuhan”. Berikut ini rancangan tabel pengujian sistem informasi manajemen kepegawaian pada Dinas Pendidikan Provinsi Sulawesi Selatan.

I. Rancangan Tabel Uji.

Tabel III.1 Rancangan Tabel Uji Sistem Whitebox Login.

Node	Keterangan
1	Start
2	Tampil Halaman Login
3	If User "Admin Meneger"
4	If False Tampil Halaman Login
5	If True Aktif Menu Pembelian dan menu Laporan
6	If user "Admin Pasar"
7	If False Tampil Halaman Login
8	If True Aktif Menu Pembayaran
9	Stop

Tabel III.2 Rancangan Tabel Uji Sistem Whitebox menu Pembelian

Node	Keterangan
1	Start
2	Tampil Menu Pembelian
3	If Pilih'Data Pedagang'
4	If False'Tetap pada halaman utama'
5	If True'Tampil Form Input Data Pedagang'
6	If Pilih'Pembayaran Los/Kios'
7	If False'Tetap pada halaman utama'
8	If True 'Tampil Form Input data Pembayaran Los/Kios'
10	Stop

Tabel III.3 Rancangan Tabel Uji Sistem Whitebox menu Pembayaran

Node	Keterangan
1	Start
2	Tampil Menu Pembayaran
3	If Pilih'Pajak Pasar'
4	If False'Tetap pada halaman utama'
5	If True'Tampil Form Input Data Pajak Pasar'
6	If Pilih'Iuran Kebersihan'
7	If False'Tetap pada halaman utama'
8	If True 'Tampil Form Input data Biaya Kebersihan

9	If Pilih'luran Listrik '
10	If False'Tetap pada halaman utama'
11	If True'Tampil Form Input data Biaya Listrik
12	If Pilih'luran Parkir '
13	If False'Tetap pada halaman utama'
14	If True'Tampil Form Input data Biaya Parkir'
15	If Pilih'luran Toilet'
16	If False'Tetap pada halaman utama'
17	If True'Tampil Form Input data Biaya Parkir'
18	Stop

Tabel III.4 Rancangan Tabel Uji Sistem Whitebox menu Laporan

Node	Keterangan
1	Start
2	Tampil Menu Laporan
3	If Pilih'Data Pedagang'
4	If False'Tetap pada halaman utama'
5	If True'Tampil Form Laporan Data pedagang'
6	If Pilih'Pembayaran Los'
7	If False'Tetap pada halaman utama'
8	If True 'Tampil Form Laporan pembayaran Los'
9	If Pilih'luran kebersihan '
10	If False'Tetap pada halaman utama'
11	If True'Tampil Form Laporan luran Kebersihan
12	If Pilih'luran Parkir '
13	If False'Tetap pada halaman utama'
14	If True'Tampil Form Laporan data Biaya Parkir'
15	If Pilih'luran Toilet'
16	If False'Tetap pada halaman utama'
17	If True'Tampil Form Input Laporan Biaya Toilet'
18	If Pilih'luran Listrik'
19	If False'Tetap pada halaman utama'
20	If True'Tampil Form Input Laporan Biaya Listrik'
21	If Pilih'Pajak Pasar'
22	If False'Tetap pada halaman utama'
23	If True'Tampil Form Input Laporan Pajak Pasar'
24	Stop

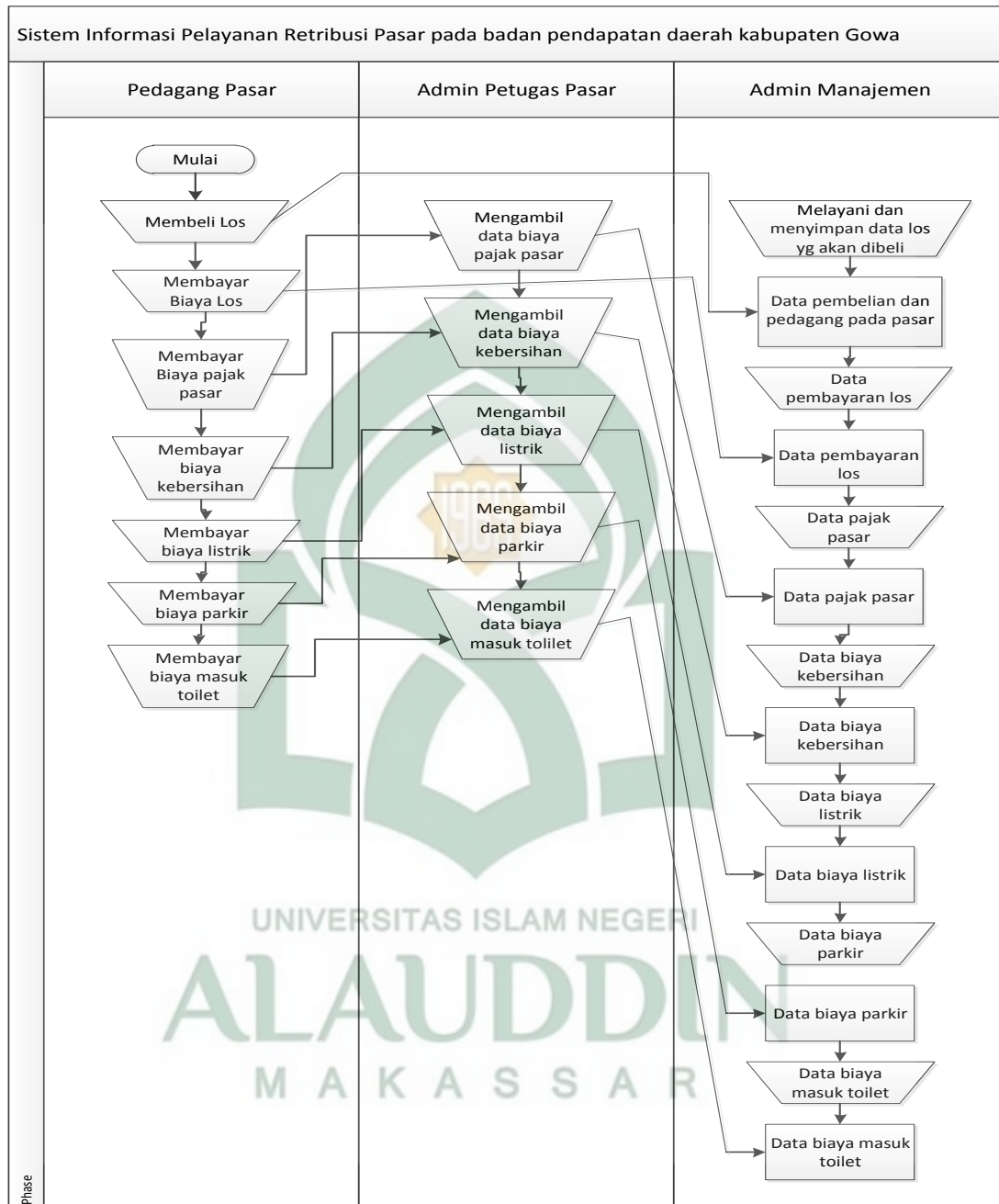
BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

A. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Sistem kegiatan pada badan pendapatan daerah yang sedang berjalan dapat digambarkan dengan *Flowmap* seperti pada Gambar IV.1. Adapun penjelasan dari Flowmap tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pedagang yang ingin membeli los di pasar kebagian manajemen untuk mengurus proses pembelian los pada pasar yang ingin dibeli.
2. Pedagang tersebut membayar biaya pembelian los pada pasar kebagian manajemen.
3. Setelah memiliki los di pasar, pedagang pada pasar tersebut membayar biaya kebersihan, biaya listrik, biaya parkir dan biaya masuk toilet ke petugas pasar.
4. Kemudian petugas pasar mencatat data-data pelanggan yang membayar biaya tersebut , lalu menyampaikan laporan tersebut kebagian manajemen untuk didata.



Gambar IV. 1. Flowmap sistem yang sedang berjalan

B. Analisis Sistem Yang Diusulkan

1. Analisis Masalah

Sistem Informasi Pelayanan Retribusi Pasar merupakan sebuah cara yang dilakukan untuk mengelola informasi sumber daya manusia, data dan anggaran untuk mencapai suatu tujuan yang ditentukan. Tujuan dari Manajemen sistem informasi yaitu dari segi mutu, biaya dan waktu. Khususnya bertujuan untuk memberi informasi kepada badan pendapatan daerah mengenai informasi biaya pajak pada pasar, biaya kebersihan, biaya listrik, biaya parkir, biaya masuk toilet, biaya pembayaran lost yang masih belum lunas yang biaya penbayarannya bisa dengan dicicil dalam jangka waktu beberapa tahun dan biaya penjualan lost yang masih belum terjual pada badan pendapatan daerah. Dalam menjalankan proses bisnisnya Badan Pendapatan daerah mencatat semua kegiatan dan pengolahan data dengan cara manual serta menyimpan dokumen didalam lemari. Akibat proses pengolahan data yang masih manual sehingga dapat menyulitkan manajemen dalam mencatat, mencari informasi dan menyusun laporan secara cepat dan akurat guna pengambilan keputusan atau kebijakan.

1. Analisis Kebutuhan

a. Kebutuhan Data

Kebutuhan data yang diolah Aplikasi yang akan ditampilkan pada Sistem Informasi Pelayanan Retribusi Pasar adalah :

- (1) Data pedagang meliputi nama pasar, kode pedagang, nama pedagang, tanggal pesan, no ktp, tempat lahir, tanggal lahir, jenis kelamin, alamat, kabupaten, kecamatan, pendidikan, jenis dagangan, kategori los/kios, ukuran.
- (2) Data pembayaran meliputi kode pembayaran, tanggal bayar, jenis bayar, kode pedagang, nama pasar, sub total, bayar, sisa, keterangan.
- (3) Data Pembatalan pembelian los/kios meliputi kode pembatalan, tanggal pembatalan, kode pelanggan, nama pasar, uang pembayaran, uang pengembalian, alasan.
- (4) Data Pajak pasar meliputi kode pembayaran, tanggal bayar, kode pedagang, nama pasar, total, keterangan.
- (5) Data biaya kebersihan meliputi kode pembayaran, tanggal bayar, kode pedagang, nama pasar, total, keterangan.
- (6) Data biaya parkir meliputi kode pembayaran, jumlah karcis, tanggal pembayaran, total pendapatan, nama pasar, keterangan.
- (7) Data biaya masuk toilet meliputi kode pembayaran, nama pasar, jumlah karcis, tanggal pembayaran, total pendapatan, keterangan.
- (8) Data biaya listrik meliputi kode pembayaran, tanggal bayar, kode pedagang, nama pasar, total, keterangan.

b. Kebutuhan Fungsional

- (1) Sistem dapat menginput dan memberikan informasi data pedagang.
- (2) Sistem dapat menginput dan memberikan informasi data pembayaran los/kios.
- (3) Sistem dapat menginput dan memberikan informasi data pajak pasar.
- (4) Sistem dapat menginput dan memberikan informasi data biaya kebersihan.
- (5) Sistem dapat menginput dan memberikan informasi data Biaya parkir.
- (6) Sistem dapat menginput dan memberikan informasi data biaya masuk toilet.
- (7) Sistem dapat menginput dan memberikan informasi data biaya listrik.

Dari hasil analisis kebutuhan fungsional di atas, dibutuhkan suatu sistem informasi yang dapat berguna bagi perusahaan untuk mengatasi masalah yang dihadapi, sehingga memberikan perbaikan atas proses bisnis yang dikerjakan secara manual selama ini.

2. Analisis Kelemahan

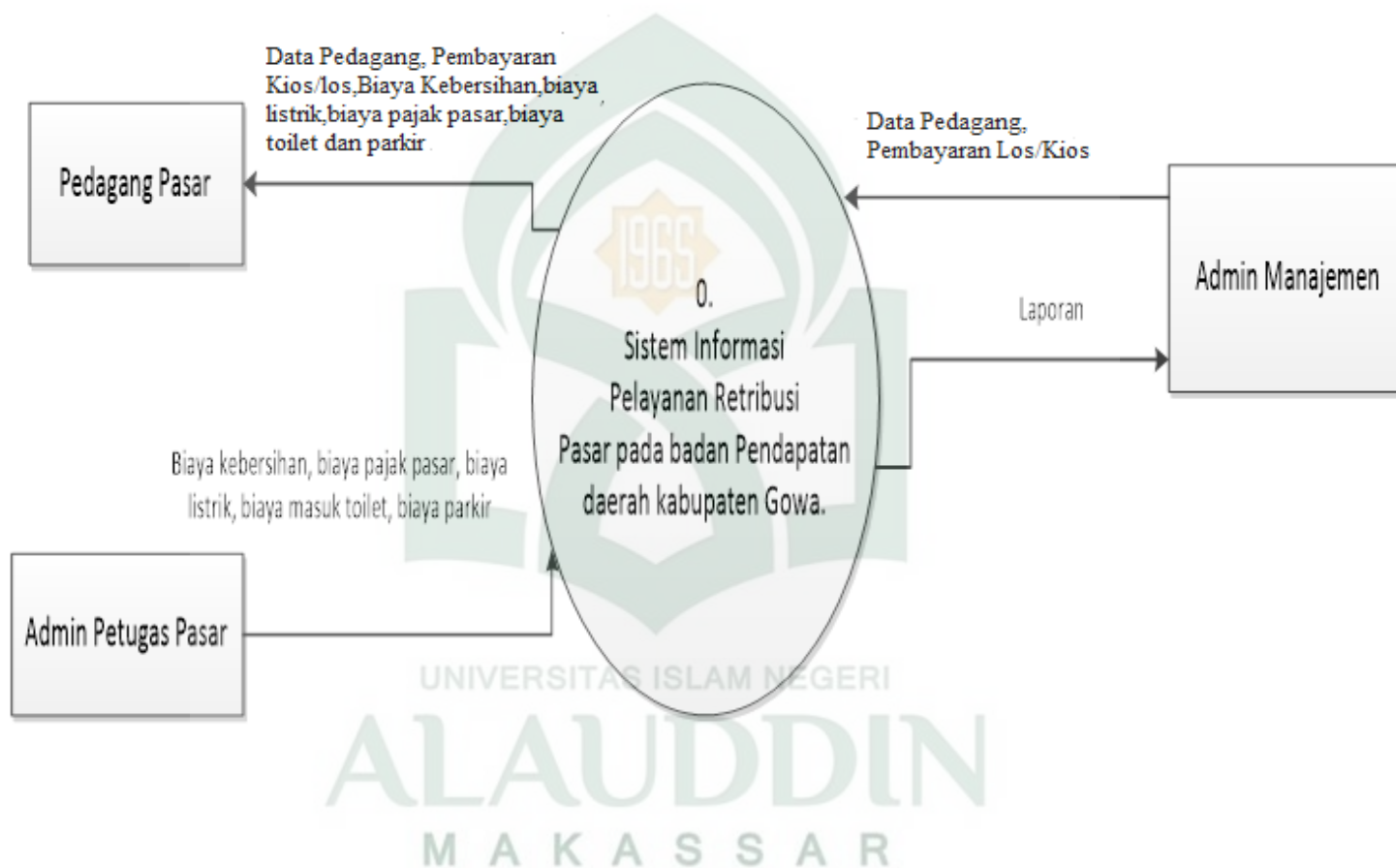
Sistem Informasi pelayanan retribusi pasar pada badan pendapatan daerah kabupaten gowa bertujuan untuk memberi informasi kepada badan pendapatan daerah mengenai informasi biaya pajak pada pasar, biaya kebersihan, biaya listrik,

biaya parkir, biaya masuk toilet, biaya pembayaran lost yang masih belum lunas yang biaya pembayarannya bisa dengan dicicil dalam jangka waktu beberapa tahun dan biaya penjualan lost yang masih belum terjual pada badan pendapatan daerah. Dalam menjalankan proses bisnisnya Badan Pendapatan daerah mencatat semua kegiatan dan pengolahan data dengan cara manual serta menyimpan dokumen didalam lemari. Akibat proses pengolahan data yang masih manual sehingga dapat menyulitkan manajemen dalam mencatat, mencari informasi dan menyusun laporan secara cepat dan akurat guna pengambilan keputusan atau kebijakan.

C. Perancangan Sistem

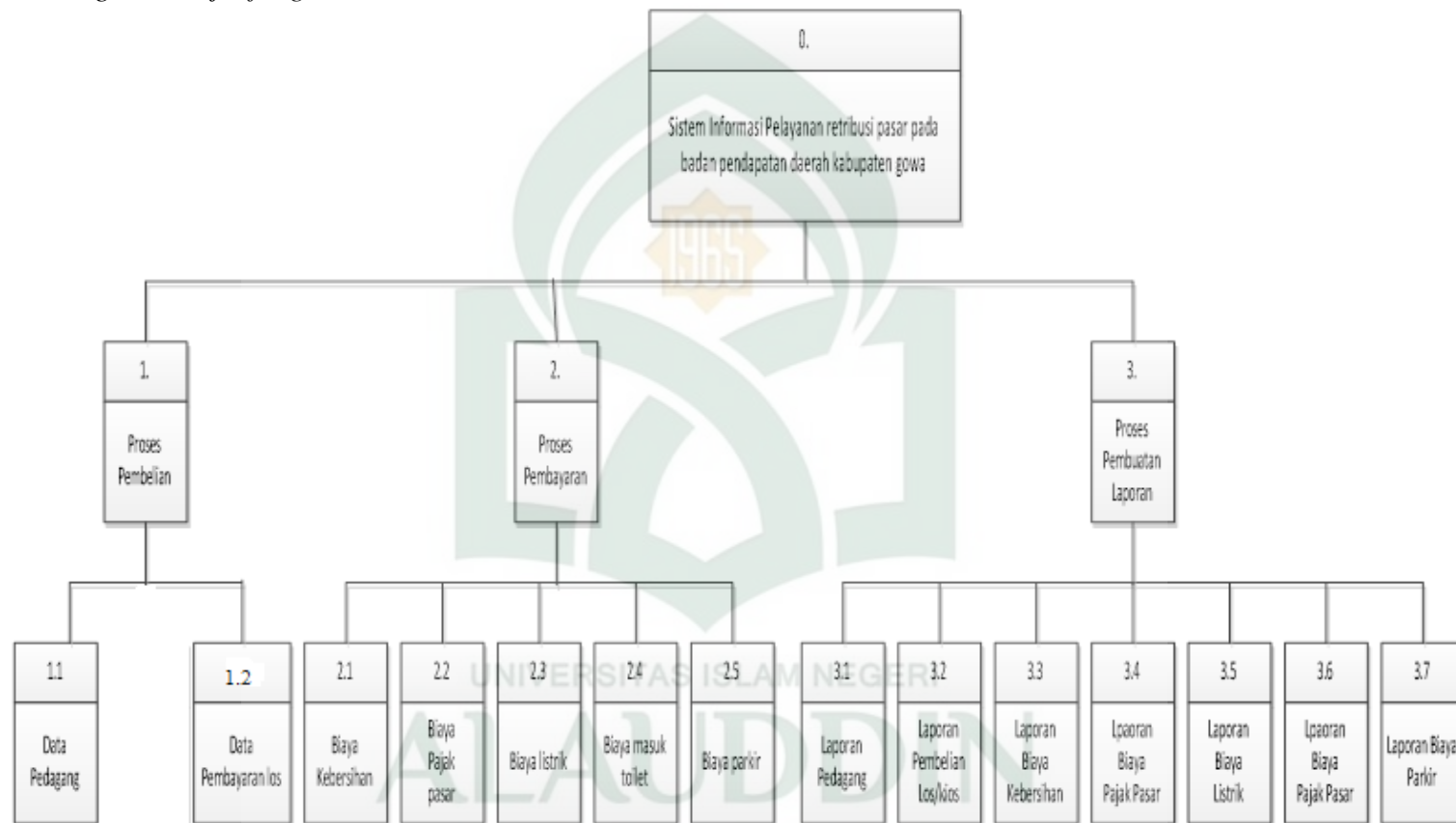
a. Diagram Konteks

Context diagram (top level) adalah bagian dari *Data Flow Diagram* yang berfungsi memetakan model lingkungan, yang dipresentasikan dengan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem. *Context diagram* menyoroti sejumlah karakteristik penting sistem (Yakub, 2012). Adapun *Diagram Context* pada badan pendapatan daerah adalah sebagai berikut:



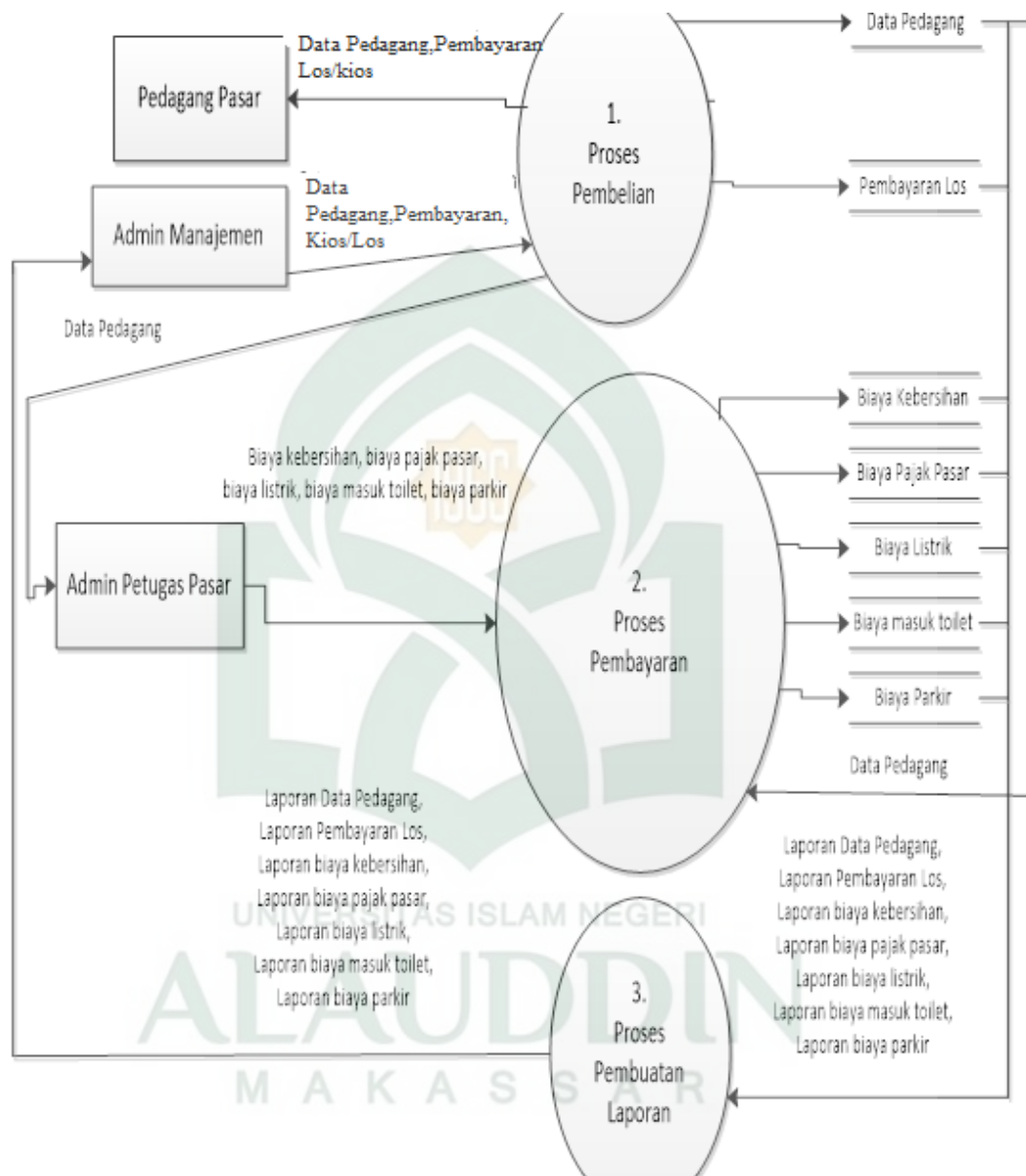
Gambar IV. 2. Diagram Konteks

b. Diagram Berjenjang



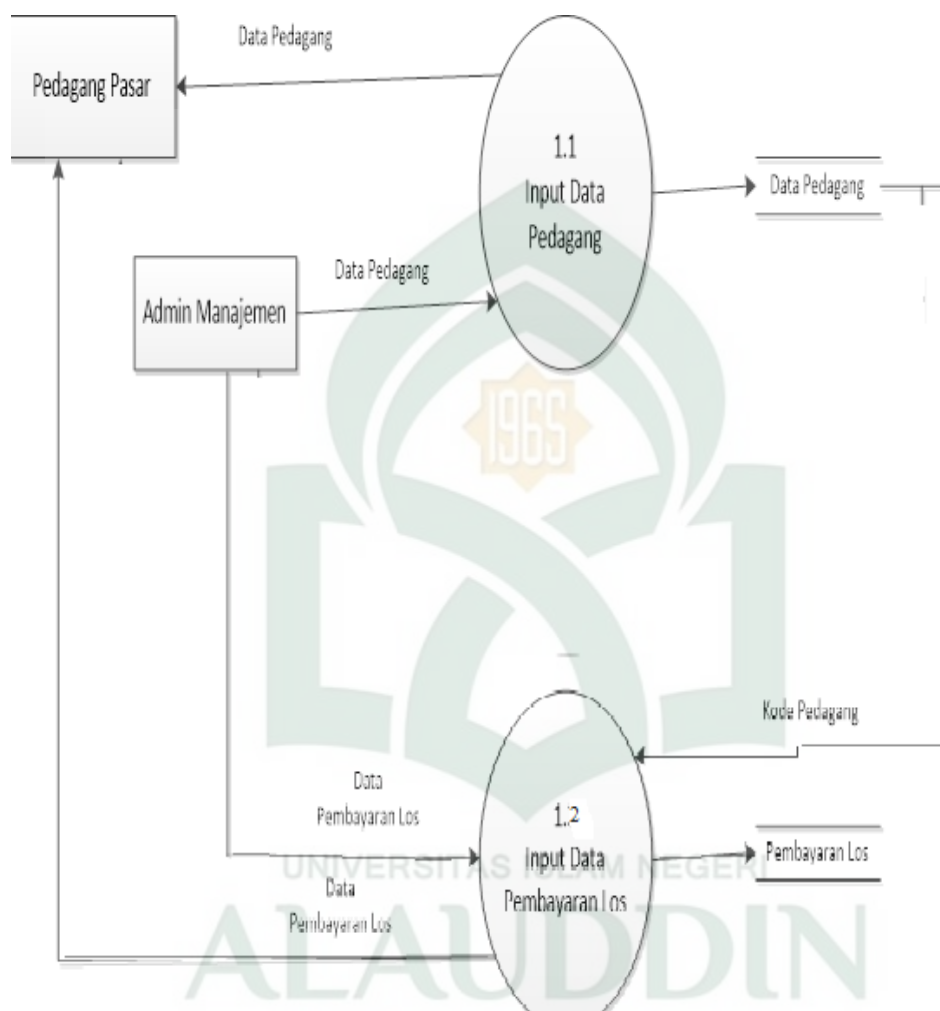
Gambar IV. 3. Diagram Berjenjang

c. DFD (*Data Flow Diagram*) Level 1



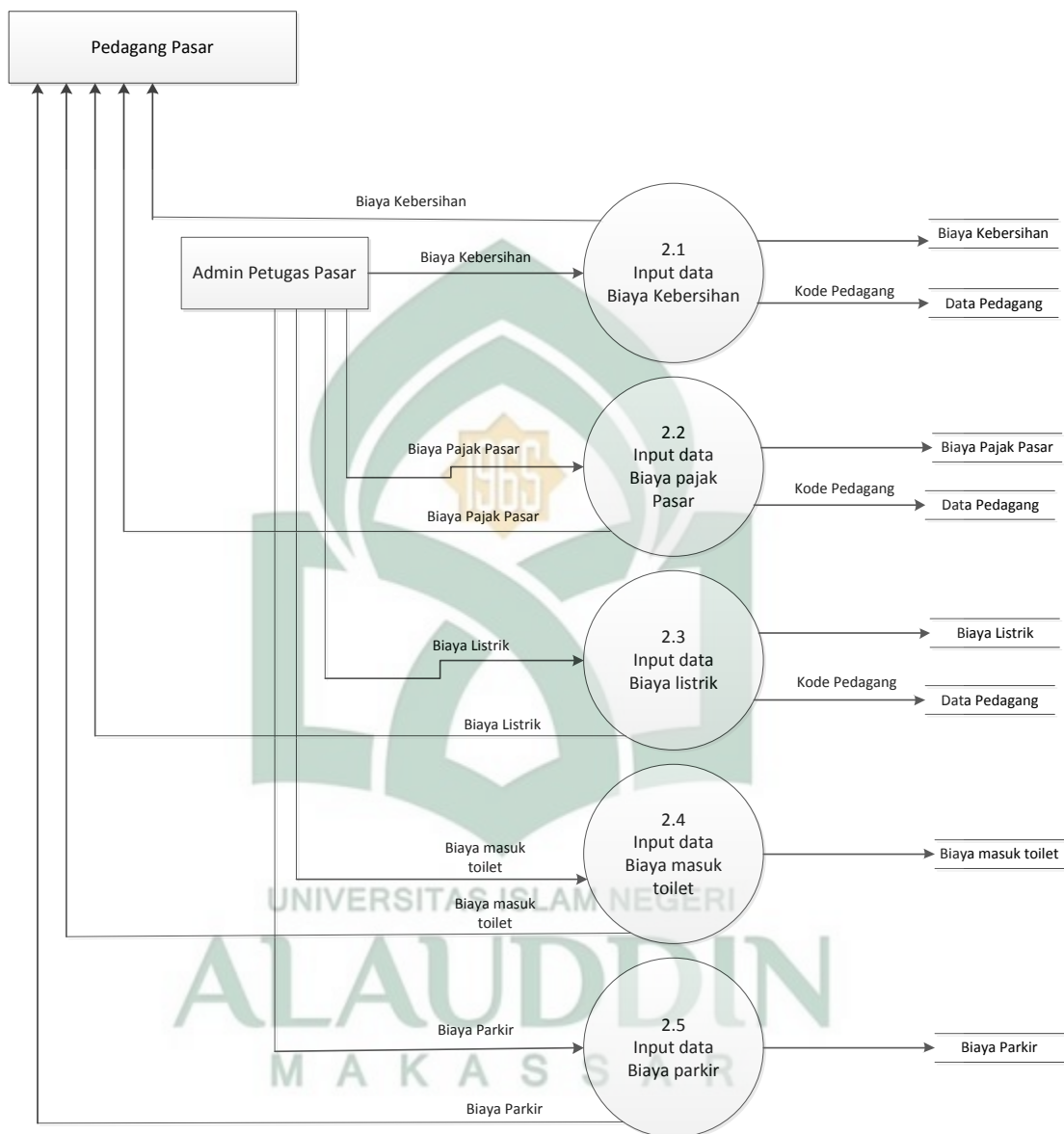
Gambar IV. 4. *Data Flow Diagram level 1*

c. DFD (*Data Flow Diagram*) Level 2 Proses 1



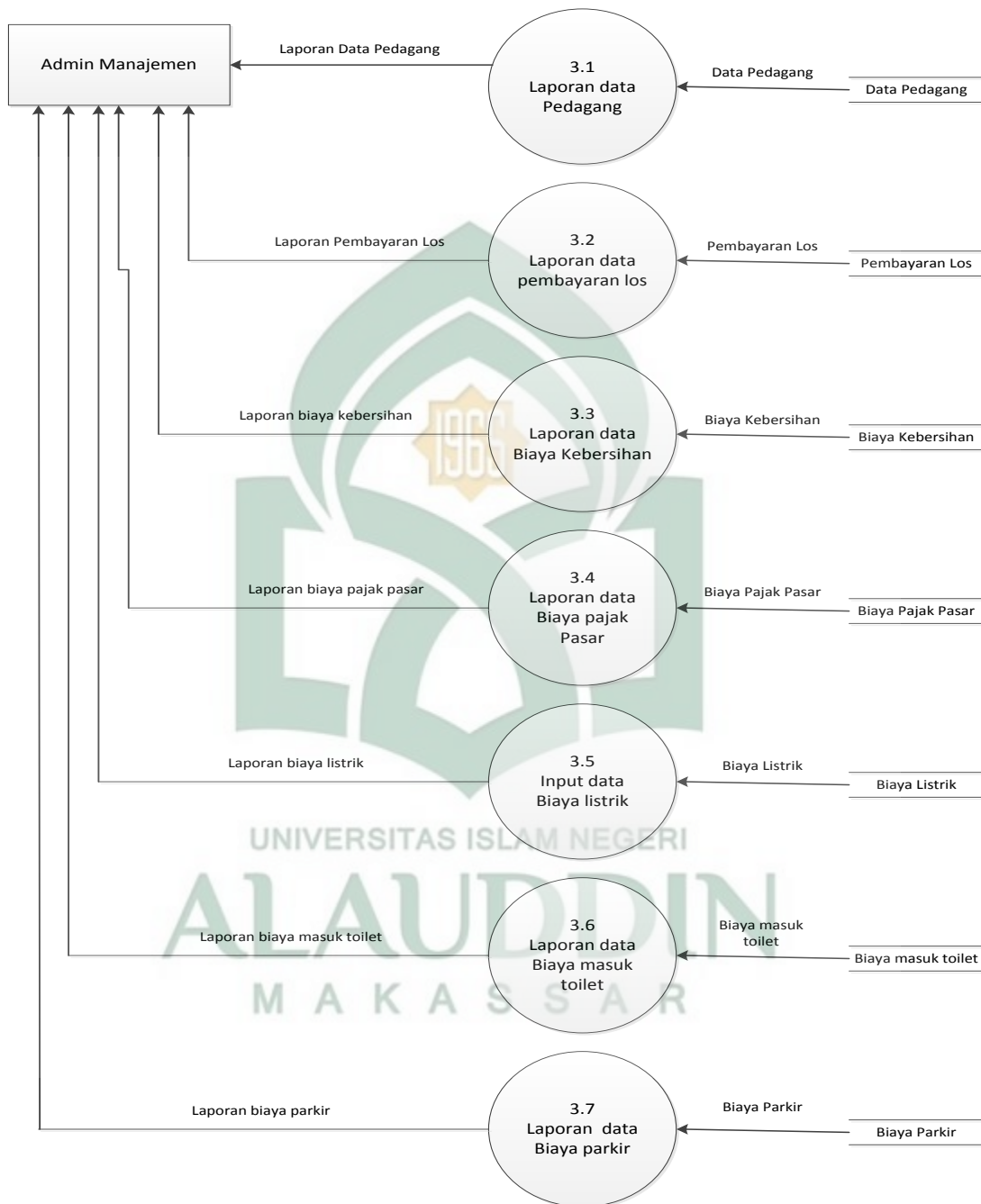
Gambar IV. 5. *Data Flow Diagram* level 2 Proses 1

d. DFD (*Data Flow Diagram*) Level 2 Proses 2



Gambar IV. 6. *Data Flow Diagram level 2 Proses 2*

e. DFD (*Data Flow Diagram*) Level 2 Proses 3



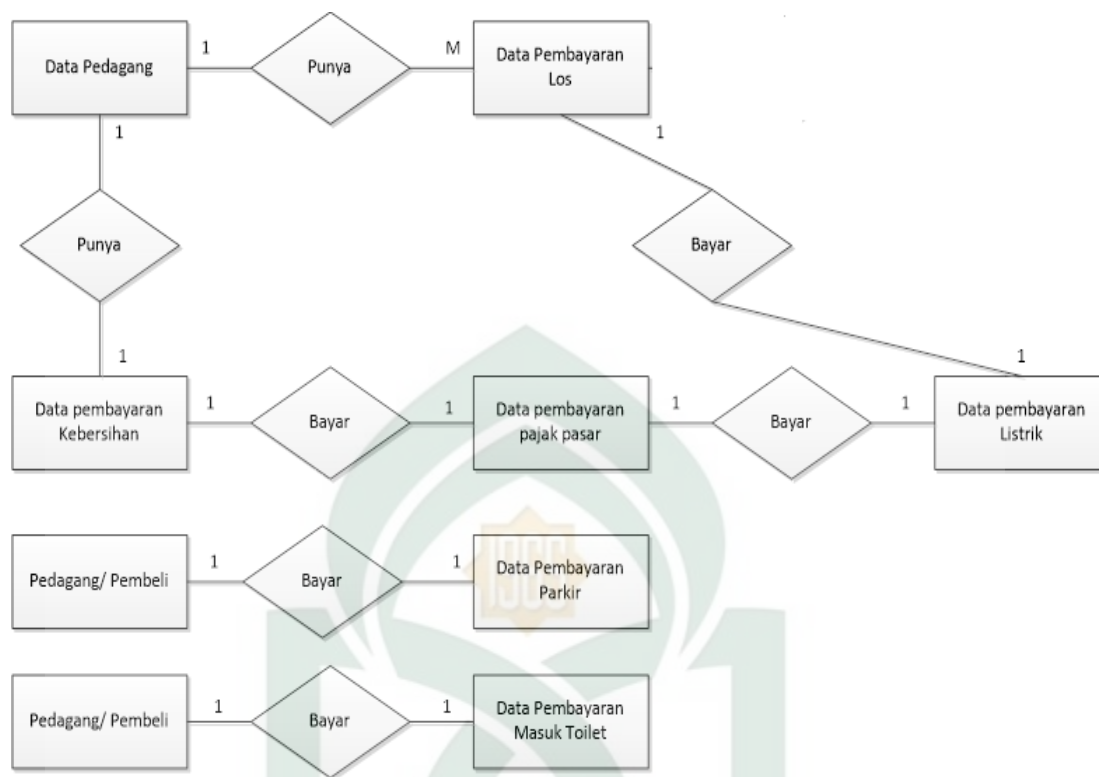
Gambar IV. 7. *Data Flow Diagram level 2 Proses 3*

D.Perancangan Basis data

Sistem basis data merupakan sistem yang terdiri dari kumpulan file atau tabel yang saling berhubungan yang memungkinkan beberapa pemakai mengakses dan memanipulasi file-file tersebut. Suatu sistem yang menyusun dan mengelola data organisasi perusahaan sehingga mampu menyediakan informasi yang diperlukan pemakai. Basis data merupakan koleksi dari data-data yang terorganisasi dengan cara sedemikian rupa sehingga data tersebut mudah disimpan dan dimanipulasi. Sebuah sistem basis data dapat memiliki beberapa basis data. Setiap basis data dapat memiliki sejumlah objek basis data seperti tabel, indeks, dan lain-lain (Yakub, 2012).

Pada tahap perancangan *database* ini dibuat relasi antar *entitas*. perancangan tabel sebagai penunjang Sistem Informasi Manajemen Proyek Perumahan ini.

Perancangan *database* pada sistem merupakan hal terpenting dalam perancangan *database* dan perancangan tersebut dapat digambarkan dengan *Entitas Relationship Diagram* (ERD) seperti pada gambar diagram berikut inii:



Gambar IV. 8. Entitas Relationship Diagram (ERD)

E. Perancangan Tabel

Dari gambaran ERD di atas maka dapat terbentuk sebuah *database*. Dalam *database* tersebut terdapat 8 tabel, penjelasan dari spesifikasi *database* pada Sistem Informasi Manajemen Proyek Perumahan adalah sebagai berikut:

a. Tabel Data Pedagang

Tabel IV. 1. Data Pedagang

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
Kode Pedagang	<i>Text</i> (50)	Atribut Kunci
Nama_Pasar	<i>Text</i> (130)	Atribut Penyerta
Tanggal_pesanan	<i>Date</i>	Atribut Penyerta
Nama_Pedagang	<i>Text</i> (130)	Atribut Penyerta
No_KTP	<i>Text</i> (50)	Atribut Penyerta
Tempat_lahir	<i>Text</i> (50)	Atribut Penyerta
Tanggal_lahir	<i>Date</i>	Atribut Penyerta
Jenis_kelamin	<i>Text</i> (20)	Atribut Penyerta
Alamat	<i>Text</i> (50)	Atribut Penyerta
Kecamatan	<i>Text</i> (50)	Atribut Penyerta
Kabupaten	<i>Text</i> (50)	Atribut Penyerta
Pendidikan	<i>Text</i> (50)	Atribut Penyerta
Jenis_dagangan	<i>Text</i> (50)	Atribut Penyerta

Kategori los/kios	<i>Text (50)</i>	Atribut Penyerta
Ukuran	<i>Text (50)</i>	Atribut Penyerta

b. Tabel Data Pembayaran Los/Kios

Tabel IV. 2. Data Pembayaran Los/Kios

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
Kode_pembayaran	<i>Text (50)</i>	Atribut Kunci
Tanggal_Bayar	<i>Date</i>	Atribut Penyerta
Jenis_bayar	<i>Text (20)</i>	Atribut Penyerta
Kode_pedagang	<i>Text (50)</i>	<i>Foreign key</i>
Nama_pasar	<i>Text (130)</i>	Atribut Penyerta
Sub_total	<i>Number</i>	Atribut Penyerta
Bayar	<i>Number</i>	Atribut Penyerta
Sisa	<i>Number</i>	Atribut Penyerta
Keterangan	<i>Text (30)</i>	Atribut Penyerta

c. Tabel Data Pajak Pasar

Tabel IV. 3. Data Pajak Pasar

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
Kode_pembayaran	<i>Text (50)</i>	Atribut Kunci
Tanggal_bayar	<i>Date</i>	Atribut Penyerta
Nama_pasar	<i>Text (20)</i>	Atribut Penyerta
Kode_pedagang	<i>Text (50)</i>	<i>Foreign key</i>
Total	<i>Number</i>	Atribut Penyerta
Keterangan	<i>Memo</i>	Atribut Penyerta

d. Tabel Data Biaya Kebersihan

Tabel IV. 4. Data Biaya Kebersihan

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
Kode_pembayaran	<i>Text (50)</i>	Atribut Kunci
Tanggal_bayar	<i>Date</i>	Atribut Penyerta
Nama_pasar	<i>Text (130)</i>	Atribut Penyerta
Kode_pedagang	<i>Text (50)</i>	<i>Foreign key</i>
Total	<i>Number</i>	Atribut Penyerta
Keterangan	<i>Memo</i>	Atribut Penyerta

e. Tabel Data Biaya Parkir

Tabel IV. 5. Data Biaya Parkir

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
Kode_pembayaran	<i>Text</i> (50)	Atribut Kunci
Tanggal_bayar	<i>Date</i>	Atribut Penyerta
Nama_pasar	<i>Text</i> (130)	Atribut Penyerta
Jumlah_karcis	<i>Text</i> (50)	Atribut Penyerta
Total_pendapatan	<i>Number</i>	Atribut Penyerta
Keterangan	<i>Memo</i>	Atribut Penyerta

f. Tabel Data Biaya Masuk Toilet

Tabel IV. 6. Data Masuk Toilet

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
Kode_pembayaran	<i>Text</i> (50)	Atribut Kunci
Tanggal_bayar	<i>Date</i>	Atribut Penyerta
Nama_pasar	<i>Text</i> (130)	Atribut Penyerta
Jumlah_karcis	<i>Text</i> (50)	Atribut Penyerta
Total_pendapatan	<i>Number</i>	Atribut Penyerta
Keterangan	<i>Memo</i>	Atribut Penyerta

g. Tabel Data Biaya Listrik

Tabel IV. 7. Data Biaya Listrik

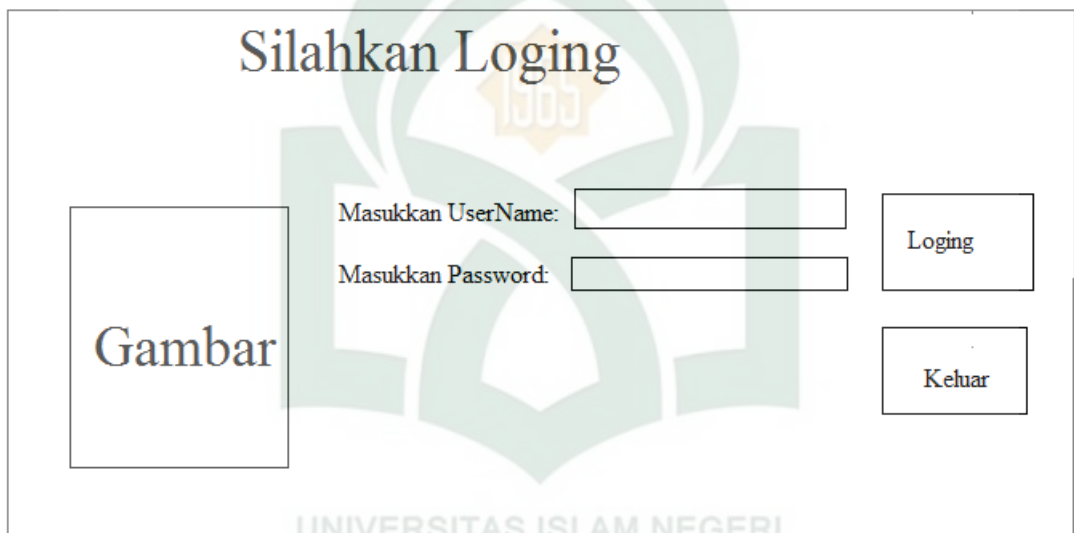
Nama Field	Tipe Data	Keterangan
Kode_pembayaran	<i>Text (50)</i>	Atribut Kunci
Tanggal_bayar	<i>Date</i>	Atribut Penyerta
Nama_pasar	<i>Text (130)</i>	Atribut Penyerta
Kode_pedagang	<i>Text (50)</i>	<i>Foreign key</i>
Total	<i>Number</i>	Atribut Penyerta
Keterangan	<i>Memo</i>	Atribut Penyerta

f. Perancangan Interface

Perancangan antarmuka (*interface*) merupakan bagian penting dalam perancangan aplikasi karena berhubungan dengan tampilan dan interaksi pengguna dengan aplikasi.

1. Tampilan Menu

a. Tampilan Form Login



The image shows a login form interface. At the top, it says "Silahkan Logging". Below this, there are two input fields: "Masukkan UserName:" and "Masukkan Password:". To the right of these fields are two buttons: "Logging" and "Keluar". On the left side of the form, there is a rectangular box labeled "Gambar". The background of the form has a faint watermark of a mosque dome and the text "UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ALAUDDIN MAKASSAR".

Gambar IV. 9. Form Login

b. Tampilan *Form* Menu Utama

Login	Pembelian	Pembayaran	Laporan	Exit

Gambar IV. 10. Form Menu Utama

2. Implementasi *Form* Masukan (*Input*)

a. Form Data Pedagang

INPUT DATA PEDAGANG

Nama Pasar	<input type="text"/>	<input type="button" value="v"/>	Alamat	<input type="text"/>	<input type="button" value="Simpan"/>	<input type="button" value="Ubah"/>
Kode Pedagang	<input type="text"/>		Kabupaten	<input type="text"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Batal"/>
Tanggal Pesan	<input type="text"/>	<input type="button" value="v"/>	Kecamatan	<input type="text"/>	<input type="button" value="Tutup"/>	
Nama Pedagang	<input type="text"/>		Pendidikan	<input type="text"/>		
No. KTP	<input type="text"/>		Jenis dagangan	<input type="text"/>		
Tempat Lahir	<input type="text"/>		Kategori Los/Kios	<input type="text"/>	<input type="button" value="v"/>	
Tanggal Lahir	<input type="text"/>	<input type="button" value="v"/>	Ukuran	<input type="text"/>		
Jenis Kelamin	<input type="text"/>	<input type="button" value="v"/>				

DATABASE

Cari Berdasarkan Kode Pedagang

Gambar IV. 11. Form Data Pedagang

b. Form Data Pembayaran Los/Kios

**INPUT DATA PEMBAYARAN
LOS/KIOS**

Kode Pembayaran	<input type="text"/>	Sub Total	<input type="text"/>	<input type="button" value="Simpan"/>	<input type="button" value="Ubah"/>
Tanggal Bayar	<input type="text"/> V	Bayar	<input type="text"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Batal"/>
Jenis Bayar	<input type="text"/> V	Sisa	<input type="text"/>	<input type="button" value="Tutup"/>	
Kode Pedagang	<input type="text"/> +	Keterangan	<input type="text"/>		
Nama Pasar	<input type="text"/> V				

DATABASE

Cari Berdasarkan Kode Pembayaran

Gambar IV. 12. Form Pembayaran Los/Kios

c. Form Data Pembayaran pajak pasar

INPUT DATA PAJAK PASAR

Nama Pasar	<input type="text"/> V	Total	<input type="text"/>	<input type="button" value="Simpan"/>	<input type="button" value="Ubah"/>
Kode pembayaran	<input type="text"/>	Keterangan	<input type="text"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Batal"/>
Kode Pedagang	<input type="text"/> +	<input type="button" value="Tutup"/>			
Tanggal bayar	<input type="text"/> V				

DATABASE

Cari Berdasarkan Kode Pembayaran

Gambar IV. 13. Form Pajak Pasar

d. Form Data Biaya Kebersihan

INPUT DATA BIAYA KEBERSIHAN

Nama Pasar	<input type="text"/>	<input type="button" value="v"/>	Total	<input type="text"/>	<input type="button" value="Simpan"/>	<input type="button" value="Ubah"/>
Kode Pembayaran	<input type="text"/>		Keterangan	<input type="text"/>		
Kode Pedagang	<input type="text"/>	<input type="button" value="+"/>		<input type="button" value="Hapus"/>		
Tanggal bayar	<input type="text"/>	<input type="button" value="v"/>		<input type="button" value="Batal"/>		
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 80%;"> DATABASE </div>						
Cari Berdasarkan Kode Pembayaran			<input type="text"/>	<input type="button" value="x"/>	<input type="button" value="Cari"/>	<input type="button" value="Refresh"/>

Gambar IV. 14. Form Biaya Kebersihan

e. Form Data Biaya Parkir

INPUT DATA BIAYA PARKIR

Nama Pasar	<input type="text"/>	<input type="button" value="v"/>	Jumlah Karcis	<input type="text"/>	<input type="button" value="Simpan"/>	<input type="button" value="Ubah"/>
Kode Pembayaran	<input type="text"/>		Total Pendapatan	<input type="text"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Batal"/>
Tanggal Pembayaran	<input type="text"/>	<input type="button" value="v"/>	Keterangan	<input type="text"/>		
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 80%;"> DATABASE </div>						
Cari Berdasarkan Kode Pembayaran			<input type="text"/>	<input type="button" value="x"/>	<input type="button" value="Cari"/>	<input type="button" value="Refresh"/>

Gambar IV. 15. Form Biaya Parkir

f. Form Data Biaya Masuk Toilet

INPUT DATA BIAYA MASUK TOILET

Nama Pasar	<input type="text"/>	v	Jumlah Karcis	<input type="text"/>		<input type="button" value="Simpan"/>	<input type="button" value="Ubah"/>
Kode Pembayaran	<input type="text"/>		Total Pendapatan	<input type="text"/>		<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Batal"/>
Tanggal Pembayaran	<input type="text"/>	v	Keterangan	<input style="height: 40px;" type="text"/>		<input type="button" value="Tutup"/>	

DATABASE

Cari Berdasarkan Kode Pembayaran x

Gambar IV. 16. Form Biaya Masuk Toilet

g. Form Data Biaya Listrik

INPUT DATA BIAYA LISTRIK

Nama Pasar	<input type="text"/>	v	Total	<input type="text"/>		<input type="button" value="Simpan"/>	<input type="button" value="Ubah"/>
Kode pembayaran	<input type="text"/>		Keterangan	<input style="height: 40px;" type="text"/>		<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Batal"/>
Kode Pedagang	<input type="text"/>	+				<input type="button" value="Tutup"/>	
Tanggal bayar	<input type="text"/>	v					

DATABASE

Cari Berdasarkan Kode Pembayaran x

Gambar IV. 17. Form Biaya Listrik

3. Implementasi *Form* Keluaran (*Output*)

a. Laporan Data Pedagang



Gambar IV. 19. Laporan Data Pedagang

b. Laporan Pembayaran Los



Gambar IV. 20. Laporan Pembayaran Los

c. Laporan Biaya kebersihan



Gambar IV. 21. Laporan Biaya Kebersihan

d. Laporan Biaya Pajak Pasar



Gambar IV. 22. Laporan Biaya Pajak Pasar

e. Laporan Biaya Listrik



Gambar IV. 23. Laporan Biaya Listrik

f. Laporan Biaya Masuk Toilet



Gambar IV. 24. Laporan Masuk Toilet

g. Laporan Biaya Parkir



Gambar IV. 25. Laporan Biaya Parkir

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
ALAUDDIN
M A K A S S A R





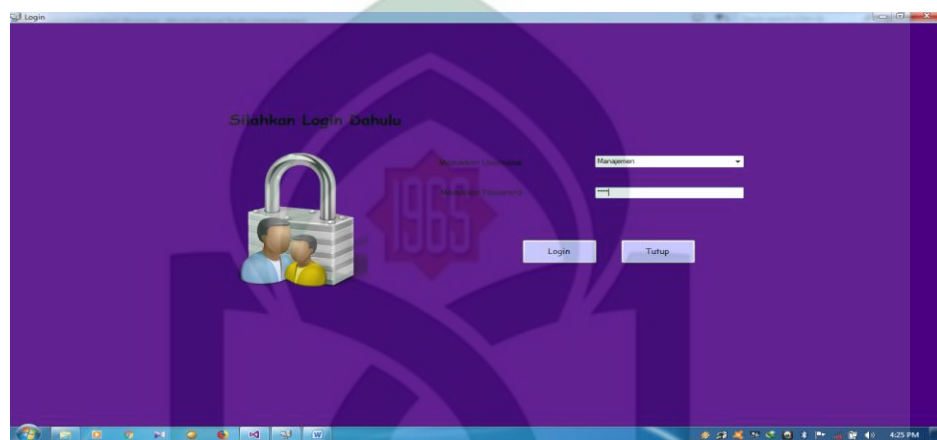
BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

A. *Implementasi Aplikasi*

Implementasi aplikasi adalah

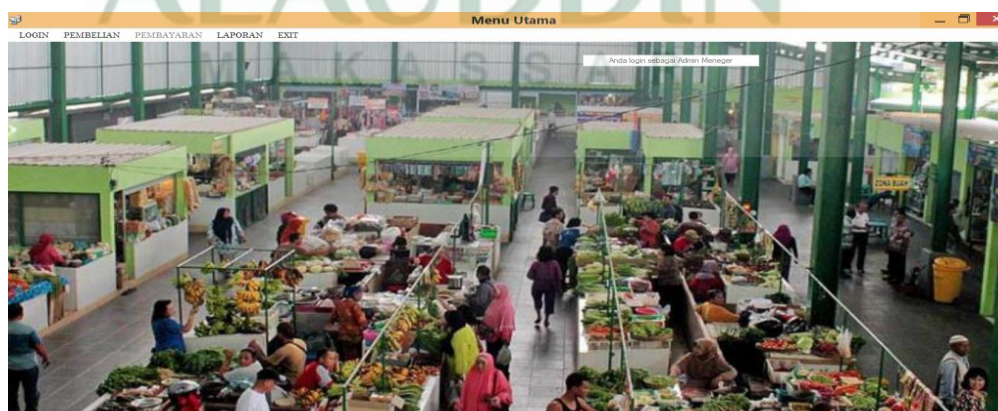
1. Halaman Login



Gambar V. 1 Halaman Login

Seperti pada gambar V. 1 di atas, Halaman login tersebut Terdapat dua user yaitu Admin meneger dan admin pasar.

2. Halaman Menu Utama



Gambar V. 2 Menu Utama

Seperti pada gambar V. 2 di atas, Terdapat beberapa menu yaitu, Pembelian, Pembayaran, dan Laporan.

3. Halaman Data Pedagang

INPUT DATA PEDAGANG

Kode Pedagang: PD009
 Nama Pasar: [Dropdown]
 Tanggal Pesan: 22/12/2017
 Nama Pedagang: [Text]
 No. KTP: [Text]
 Tempat Lahir: [Text]
 Tanggal Lahir: 22/12/2017
 Jenis Kelamin: [Dropdown]

Alamat: [Text]
 Kecamatan: [Dropdown]
 Pendidikan: [Dropdown]
 Jenis Dagangan: [Dropdown]
 Kategori Los/Kios: [Dropdown]
 Ukuran: [Dropdown]

Buttons: Simpan, Ubah, Hapus, Batal, Tutup

Tabel Data Pedagang

No	Kode_Pedagang	Nama_Pasar	Tanggal_Pesan	Nama_Pedagang	No_KTP	Tempat_Lahir	Tanggal_Lahir	Jenis_Kelamin
2	PD004	Pasar Sungguminasa	6/4/2017	Sunati	021155022187	Sengkang	10/1/1957	Perempuan
3	PD005	Pasar Sungguminasa	11/1/2017	Abd Latif	02118877786531	Sungguminasa	2/5/1985	Laki-Laki
4	PD006	Pasar Sungguminasa	11/10/2017	Mustafa	0213845678	makassar	6/14/1986	Perempuan
5	PD007	Pasar Balingkang	11/17/2017	mas	0213234560	makassar	5/11/2017	Perempuan
6	PD008	Pasar Salong	12/13/2017	jumati	0214553678933	sungguminasa	2/13/1984	Perempuan

Cari Berdasarkan Kode Pedagang: [Text] Cari Refresh

Ditampilkan : 6 dari 6 Record

Gambar V. 3 Form Data Pedagang

Seperti pada gambar V. 3 diatas, adalah Form Data pedagang ,yang berfungsi untuk menginput data pedagang yang ingin membeli Los atau Kios.

4. Halaman Data Pembayaran

INPUT DATA PEMBAYARAN LOS/KIOS

Kode Pembayaran: BY004
 Tanggal Bayar: 22/12/2017
 Jenis Bayar: [Dropdown]
 Kode Pedagang: [Dropdown]
 Nama Pasar: [Dropdown]
 Kategori Los/Kios: [Text]
 Ukuran: [Text]

Sub Total: 0
 Bayar: 0
 Sisa: 0
 Keterangan: [Text]

Buttons: Simpan, Ubah, Hapus, Batal, Tutup

Tabel Data Pembayaran

No	Kode	Tgl Bayar	Jns Bayar	Kode Pedagang	Nama Pasar	Sub Total	Bayar	Sisa	Keterangan
1	BY001	3/11/2017	DP Cicilan	PD001	Pasar Temeng	10000000	5000000	5000000	Cicilan Pertama
2	BY002	7/11/2017	DP Cicilan	PD001	Pasar Sungguminasa	5000000	200000	4800000	Cicilan Pertama
3	BY003	12/13/2017	Lunas	PD008	Pasar Salong	1000000	1000000	0	Lunas

Cari Berdasarkan Kode Pembayaran: [Text] Cari Refresh

Ditampilkan : 3 dari 3 Record

Gambar V. 4 Form Tampilan Data Pembayaran

Seperti pada gambar V. 4 diatas, merupakan tampilan Form Data pembayaran

Los atau kios

5. Halaman Form Biaya Kebersihan

Biaya Kebersihan

INPUT DATA KEBERSIHAN

Kode Pembayaran: KB004 Total:

Kode Pedagang: + Keterangan:

Nama Pasar: Pilihan Tanggal Bayar: 24/12/2017

No	Kode_Pembayaran	Kode_Pedagang	Nama_Pasar	Tanggal_Bayar	Total	Keterangan
1	KB001	PD001	Pilihan	11/3/2017	5000	Lunas untuk bulan ini
2	KB002	PD004	Pilihan	8/11/2017	1000	Belum Lunas untuk bulan ini
3	KB003	PD005	Pilihan	8/11/2017	8000	belum lunas minggu ini

Cari Berdasarkan Kode Pembayaran: Cari Refresh

Gambar V. 5 Form Untuk Memproses Pembayaran Kebersihan

Seperti pada gambar V. 5 diatas, merupakan tampilan Form untuk memproses pembayaran kebersihan oleh pedagang yang menempati Kios/los.

6. Halaman Proses Pembayaran Pajak

INPUT DATA PAJAK PASAR

Kode Pembayaran: P5002 Total:

Kode Pedagang: + Keterangan:

Nama Pasar: Pilihan Tanggal Bayar: 24/12/2017

No	Kode_Pembayaran	Kode_Pedagang	Nama_Pasar	Tanggal_Bayar	Total	Keterangan
1	P5001	PD001	Pilihan	8/11/2017	500000	Lunas untuk tahun ini

Cari Berdasarkan Kode Pembayaran: Cari Refresh

Gambar V. 6 Form Untuk Memproses Pembayaran Pajak Pasar

Seperti pada gambar V. 6 diatas, merupakan tampilan Form untuk memproses pembayaran Pajak oleh pedagang yang menempati Kios/los.

7. Halaman Proses Pembayaran Listrik

INPUT DATA BIAYA LISTRIK

Kode Pembayaran: BL006 Total:

Kode Pedagang: + Keterangan:

Nama Pasar: Pilihan Tanggal Bayar: 12/12/2017

No	Kode_Pembayaran	Kode_Pedagang	Nama_Pasar	Tanggal_Bayar	Total	Keterangan
1	BL003	PD001	Pasar Sungguminasa	11/17/2017	5000	1000

Cari Berdasarkan Kode Pembayaran: Cari Refresh

Gambar V. 7 Untuk Memproses Pembayaran Listrik

Seperti pada gambar V. 7 diatas, merupakan tampilan Form untuk memproses pembayaran Listrik pedagang yang menempati Kios/los.

8. Halaman Tampilan Data masuk toilet

INPUT DATA MASUK TOILET

Kode Pembayaran: MT001 Jumlah Karcis: 1000

Nama Pasar: Pasar Pannampu Total Pendapatan: 1000000

Tanggal Bayar: 11/03/2017 Keterangan: Terpenuhi

No	Kode_Pembayaran	Nama_Pasar	Tanggal_Bayar	Jumlah_Karcis	Total	Keterangan
1	MT001	Pasar Pannampu	11/03/2017	1000	1000000	1000000

Cari Berdasarkan Kode Pembayaran: Cari Refresh

Gambar V. 8 Form Tampilan Jadwal Penyuluhan

Seperti pada gambar V. 8 diatas merupakan tampilan Form untuk memproses pembayaran Masuk toilet.

9. Halaman Data Biaya parkir

No	Kode Pembayaran	Nama Pasar	Tanggal Bayar	Jumlah Karcis	Total	Keterangan
1	PK001	Pasar Daya	3/11/2017	2000	2000000	Terpenuhi

Gambar V. 9 Form Input Bantuan Pertanian

Seperti pada gambar V. 9 diatas, merupakan tampilan Untuk Data Biaya Parkir.

10. Halaman Tampilan Laporan data pedagang

Kode Pedagang	Nama Pasar	Tanggal Pesan	Nama Pedagang	No KTP	Alamat	Ukuran
PD001	Pasar Terong	3/11/2017	Hariza	998760667	Romang Polong	200 M
PD002	Pasar Pabaeng-baeng	3/11/2017	Karmila	6678989055	Palangga	200 M
PD003	Pasar Daya	4/11/2017	Lulu	990088777	Samata	200 M

Gambar V. 10 Tampilan Laporan data pedagang

Seperti pada gambar V. 10 diatas, merupakan tampilan Laporan data pedagang

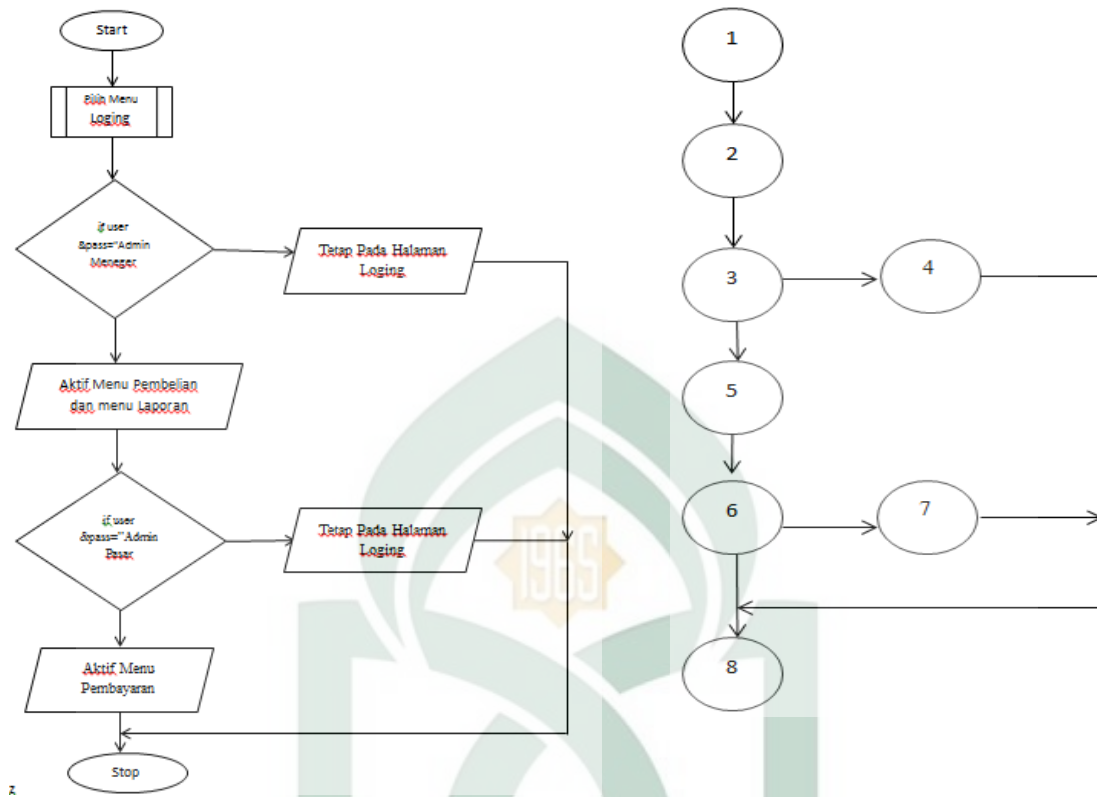
B. Pengujian Sistem

Pengujian sistem merupakan proses pengekseskusion sistem perangkat lunak untuk menentukan apakah sistem tersebut sesuai dengan spesifikasi sistem dan berjalan pada lingkungan yang diinginkan. Pengujian sering kali diasosiasikan dengan pencarian bug, ketidaksempurnaan program, kesalahan pada program yang menyebabkan kegagalan pada eksekusi sistem perangkat lunak.

Pengujian dilakukan dengan menguji setiap proses dan kemungkinan kesalahan yang terjadi untuk setiap proses. Adapun pengujian sistem yang digunakan adalah *White Box testing* atau yang biasa disebut dengan pengujian struktural melibatkan pengetahuan teknis terperinci dari sistem. Untuk menguji *software*, *tester* membuat pengujian yang paling struktural dengan melihat kode dan struktur data itu sendiri.

Pengujian *white-box testing* merupakan metode perancangan *test case* yang menggunakan struktur control dari perancangan procedural dalam mendapatkan *test case*. Adapun metode yang digunakan dalam pengujian *white-box* ini adalah metode *basis path* mengijinkan pendesain kasus uji untuk membuat perkiraan logik yang kompleks dari desain procedural dan menggunakan perkiraan ini untuk menefinisikan aliran eksekusi.

a) Menu Logging



Gambar V.13 Flowchart dan Flowgraph Menu Login

Dari *flowgrap* Halaman Login dapat diketahui :

1) Cyclomatic Complexity

$$E \text{ (Edge)} = 9$$

$$N \text{ (Node)} = 8$$

$$V(G) = E - N + 2$$

$$= 9 - 8 + 2$$

$$= 3.$$

2) Predicate Node (P)

$$V(G) = P + 1$$

$$= 2 + 1$$

$$= 3.$$

3) Jumlah Region (R) *Flowgraph* Halaman Login 3 region.

4) Path-path yang terdapat pada *flowgraph* Halaman Login adalah:

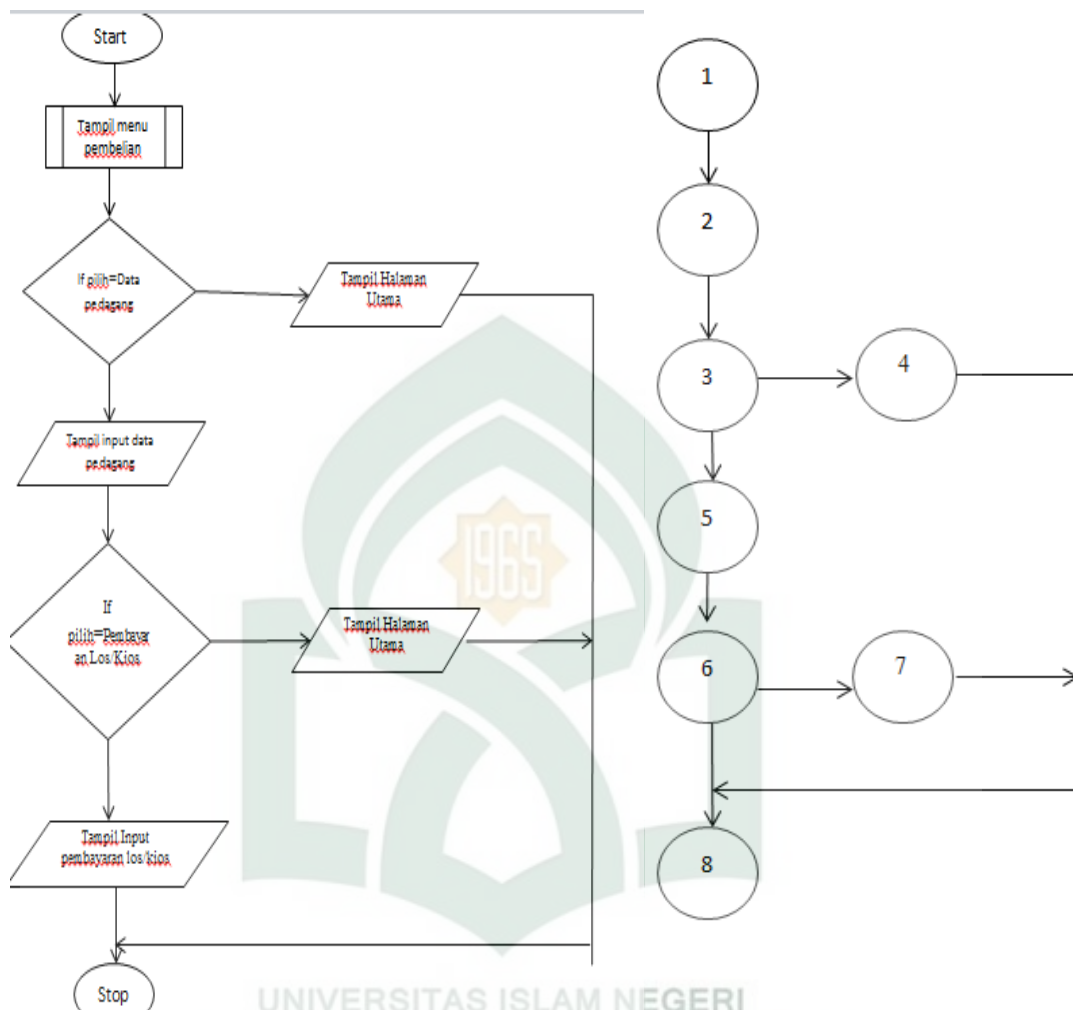
Path 1 : 1 – 2 – 3 – 5 – 6 – 8

Path 2 : 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 8

Path 3 : 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8

Dapat disimpulkan dari perhitungan *flowgraph* Halaman Login terdapat jumlah *Cyclomatic Complexity* = 3, *Predicate Node* = 3, *Region* = 3, dan *Independent Path* = 3. Karena nilai yang dihasilkan dari keempat parameter tersebut hasilnya sama dapat disimpulkan bahwa rancangan program tersebut bebas dari kesalahan logika program.

b) Menu Pembelian



Gambar V.14 Flowchart dan Flowgraph Menu Pembelian

Dari *flowgrap* Halaman Login dapat diketahui :

1) Cyclomatic Complexity

$$E \text{ (Edge)} = 9$$

$$N \text{ (Node)} = 8$$

$$V(G) = E - N + 2$$

$$= 9 - 8 + 2$$

$$= 3.$$

2) Predicate Node (P)

$$\begin{aligned} V(G) &= P + 1 \\ &= 2 + 1 \\ &= 3. \end{aligned}$$

3) Jumlah Region (R) *Flowgraph* Menu Pembelian 3 region.

4) Path-path yang terdapat pada *flowgraph* Menu Pembelian adalah:

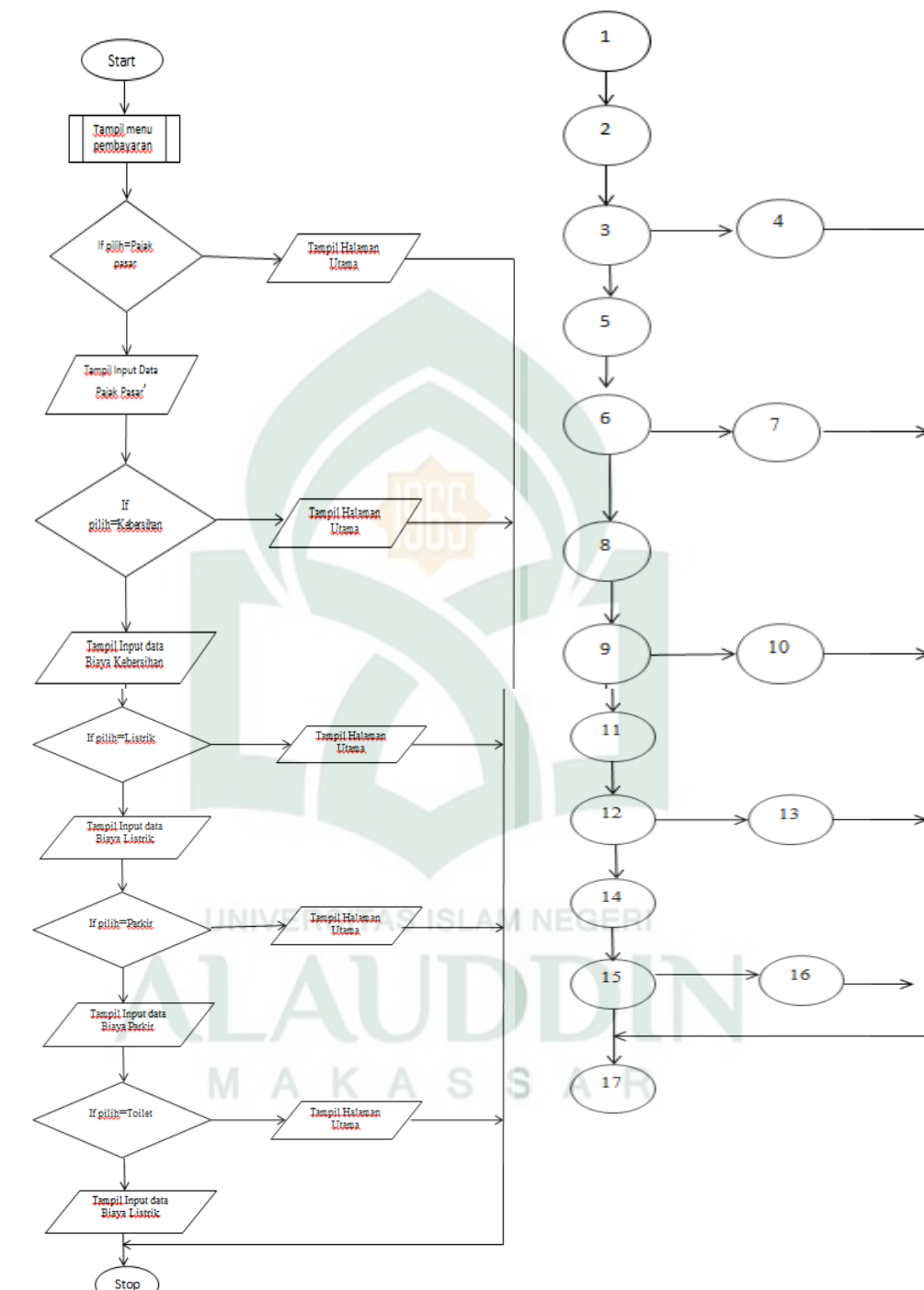
Path 1 : 1 – 2 – 3 – 5 – 6 – 8

Path 2 : 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 8

Path 3 : 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8

Dapat disimpulkan dari perhitungan *flowgraph* Menu pembelian terdapat jumlah *Cyclomatic Complexity* = 3, *Predicate Node* = 3, *Region* = 3, dan *Independent Path* = 3. Karena nilai yang dihasilkan dari keempat parameter tersebut hasilnya sama dapat disimpulkan bahwa rancangan program tersebut bebas dari kesalahan logika program.

c) Menu Pembayaran



Gambar V.15 Flowchart dan Flowgraph Menu Pembayaran

1) Cyclomatic Complexity

$$E (Edge) = 21$$

$$N (Node) = 17$$

$$\begin{aligned} V(G) &= E - N + 2 \\ &= 21 - 17 + 2 \\ &= 6. \end{aligned}$$

2) Predicate Node (P)

$$\begin{aligned} V(G) &= P + 1 \\ &= 5 + 1 \\ &= 6. \end{aligned}$$

3) Jumlah Region (R) *Flowgraph* Menu Pembayaran 6 region.4) Path-path yang terdapat pada *flowgraph* Menu Pembayaran adalah:

Path 1 : 1 – 2 – 3 – 5 – 6 – 8 – 9 – 11 – 12-14-15-17

Path 2 : 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 8 – 9 – 11 – 12-14-15- 17

Path 3 : 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 11 – 12-14-15- 17

Path 4 : 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12-14-15- 17

Path 5 : 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12-13-14-15- 17

Path 6 : 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7-8 – 9 – 10-11 – 12-13- 14- 15-16- 17

Dapat disimpulkan dari perhitungan *flowgraph* Menu Pembayaran terdapat jumlah *Cyclomatic Comlexity* = 6, *Predicate Node* = 6, *Region* = 6, dan *Independent Path* = 6. Karena nilai yang dihasilkan dari keempat parameter tersebut hasilnya sama

dapat disimpulkan bahwa rancangan program tersebut bebas dari kesalahan logika program.

C. Pengujian Terhadap Pengguna

1. Bagaimana menurut anda tampilan dan desain dari aplikasi tersebut?

Tabel V.1 Pengujian Terhadap Petugas

Pilihan Jawaban	Jumlah	Persentase
Sangat Bagus	7	35 %
Bagus	10	50 %
Cukup Bagus	3	15 %
Biasa Saja	-	-

Dari hasil pengujian aplikasi membuktikan bahwa, desain *interface* telah sesuai dengan yang diinginkan oleh *user*, dengan berpatokan pada tabel hasil penelitian.

2. Bagaimana kemudahan dalam menggunakan aplikasi tersebut?

Tabel V.2 Pengujian Terhadap Petugas

Pilihan Jawaban	Jumlah	Persentase
Sangat Mudah	8	40 %
Mudah	8	40 %
Cukup Mudah	4	20 %
Tidak Mudah	-	-

Dari hasil pengujian aplikasi disimpulkan bahwa, aplikasi ini dapat dengan mudah untuk digunakan/ dioperasikan oleh *user*.

3. Bagaimana penilaian anda tentang fitur “Login” pada aplikasi tersebut?

Tabel V.3 Pengujian Terhadap Petugas

Pilihan Jawaban	Jumlah	Persentase
Sangat Bagus	3	15 %
Bagus	4	20 %
Cukup Bagus	13	65 %
Biasa Saja	-	-

Dari hasil pengujian aplikasi disimpulkan bahwa, fitur “Login” telah sesuai dengan yang diinginkan *user*.

4. Bagaimana penilaian anda tentang fitur “Pembelian” pada aplikasi tersebut?

Tabel V.4 Pengujian Terhadap Petugas

Pilihan Jawaban	Jumlah	Persentase
Sangat Bagus	6	30 %
Bagus	10	50 %
Cukup Bagus	4	20 %
Biasa Saja	-	-

Dari hasil pengujian aplikasi disimpulkan bahwa, fitur “Pembelian” telah sesuai dengan yang diinginkan *user*.

5. Bagaimana penilaian anda tentang fitur “Pembayaran” pada aplikasi tersebut?

Tabel V.5 Pengujian Terhadap Petugas

Pilihan Jawaban	Jumlah	Persentase
Sangat Bagus	9	45 %
Bagus	8	40 %
Cukup Bagus	3	15 %
Biasa Saja	-	-

Dari hasil pengujian aplikasi disimpulkan bahwa, fitur “Pembayaran” telah sesuai dengan yang diinginkan *user*.

6. Bagaimana penilaian anda tentang fitur “Laporan” pada aplikasi tersebut?

Tabel V.6 Pengujian Terhadap Petugas

Pilihan Jawaban	Jumlah	Persentase
Sangat Bagus	9	40 %
Bagus	8	45 %
Cukup Bagus	3	15 %
Biasa Saja	-	-

Dari hasil pengujian aplikasi disimpulkan bahwa, fitur “Laporan” telah sesuai dengan yang diinginkan *user*.

7. Setelah menggunakan aplikasi tersebut, apakah anda merasakan perbedaan antara mencari informasi Pelayanan Retribusi Pasar secara

manual atau dengan yang biasa anda andalkan, dengan menggunakan aplikasi ini?

Tabel V 7 Pengujian Terhadap Petugas

Pilihan Jawaban	Jumlah	Persentase
Sangat Bermanfaat	15	75 %
Bermanfaat	2	10 %
Cukup Bermanfaat	3	15 %
Tidak Bermanfaat	-	-

Dari hasil pengujian aplikasi disimpulkan bahwa, aplikasi tersebut sangat bermanfaat bagi *user*.

8. Apakah aplikasi tersebut dapat memberikan informasi berupa data-data transaksi pada seluruh pasar di daerah kabupaten Gowa dengan baik?

Tabel V.8 Pengujian Terhadap Petugas

Pilihan Jawaban	Jumlah	Persentase
Sangat Setuju	8	40 %
Setuju	12	60 %
Ragu	-	-
Tidak Setuju	-	-

Dari hasil pengujian aplikasi disimpulkan bahwa, dapat memberi informasi berupa data-data transaksi pada seluruh pasar di daerah kabupaten Gowa bagi *user*.

9. Apakah aplikasi tersebut layak dijadikan sebagai media untuk pegawai dalam memperoleh informasi perusahaan?

Tabel V.9 Pengujian Terhadap Petugas

Pilihan Jawaban	Jumlah	Persentase
Sangat Layak	10	50 %
Layak	8	40 %
Cukup Layak	2	10 %
Tidak Layak	-	-

Dari hasil pengujian aplikasi membuktikan bahwa, aplikasi ini layak dijadikan sebagai media untuk pegawai dalam memperoleh informasi perusahaan.

10. Apakah informasi yang ada dalam aplikasi tersebut dapat membantu atasan dalam mengawasi aktivitas perusahaan ?

Tabel V.10 Pengujian Terhadap Petugas

Pilihan Jawaban	Jumlah	Persentase
Sangat Setuju	9	45 %
Setuju	10	50 %
Ragu - ragu	1	5 %
Kurang Setuju	-	-

Dari hasil pengujian aplikasi membuktikan bahwa, menurut *user* aplikasi ini dapat membantu atasan dalam mengawasi aktivitas perusahaan.

11. Apakah informasi yang ada dalam aplikasi tersebut dapat membantu atasan dalam mengawasi aktivitas perusahaan ?

Tabel V.11 Pengujian Terhadap Pedagang

Pilihan Jawaban	Jumlah	Persentase
Ya	20	100 %
Tidak	-	- %
Ragu-Ragu	-	-
Lupa	-	-

Dari hasil pengujian aplikasi membuktikan bahwa, aplikasi ini telah sesuai dengan yang diinginkan oleh *user*.

12. Apakah Anda pernah menggunakan aplikasi yang serupa dengan aplikasi Pelayanan Retribusi Pasar Tersebut?

Tabel V.12 Pengujian Terhadap Pedagang

Pilihan Jawaban	Jumlah	Persentase
Ya	-	- %
Tidak	20	100 %
Ragu - ragu	-	- %
Lupa	-	-

Dari hasil survei dapat disimpulkan bahwa, aplikasi seperti ini belum pernah digunakan oleh *user*.

13. Apakah Anda merekomendasikan aplikasi ini untuk dipublikasikan?

Tabel V. 13. Pengujian Terhadap Pedagang

Pilihan Jawaban	Jumlah	Persentase
Ya	20	100 %
Tidak	-	- %
Ragu-ragu	-	- %
Lupa	-	-

Dari hasil survei dapat disimpulkan bahwa, *Pedagang* memiliki keinginan untuk merekomendasikan aplikasi ini.

14. Apakah Aplikasi tersebut sangat membantu untuk mencegah kecurangan dari petugas pasar lain?

Tabel V.14. Pengujian Terhadap Pedagang

Pilihan Jawaban	Jumlah	Persentase
Ya	20	100 %
Tidak	-	- %
Ragu - ragu	-	-
Lupa	-	-

Dari hasil survey dapat disimpulkan bahwa, aplikasi seperti ini sangat membantu user.

15. Apakah Anda pernah menggunakan aplikasi yang serupa dengan aplikasi *ini*?

Tabel V.15. Pengujian Terhadap Pedagang

Pilihan Jawaban	Jumlah	Persentase
Ya	-	- %
Tidak	20	100 %
Ragu - ragu	-	- %
Lupa	-	-

Dari hasil survey dapat disimpulkan bahwa, aplikasi seperti ini belum pernah digunakan oleh *user*.

16. Apakah aplikasi ini tidak menyusahkan Pedagang?

Tabel V.16.Pengujian Terhadap Pedagang

Pilihan Jawaban	Jumlah	Persentase
Ya	-	- %
Tidak	20	100 %
Ragu - ragu	-	- %
Lupa	-	-

Dari hasil survey dapat disimpulkan bahwa, aplikasi seperti ini tidak menyusahkan bagi pedagang

17. Apakah Aplikasi ini memberikan transparansi kepada pedagang biaya-biaya yg semestinya dikeluarkan oleh pedagang tersebut?

Tabel V.17.Pengujian Terhadap Pedagang

Pilihan Jawaban	Jumlah	Persentase
Ya	20	100 %
Tidak	-	- %
Ragu - ragu	-	-
Lupa	-	-

Dari hasil survey dapat disimpulkan bahwa, aplikasi seperti ini memberikan transparansi bagi pedagang.

18. Apakah ada kendala pada transaksi pembayaran selama pemakaian aplikasi tersebut?

Tabel V.18.Pengujian Terhadap Pedagang

Pilihan Jawaban	Jumlah	Persentase
Ya	-	- %
Tidak	20	100 %
Ragu - ragu	-	- %

Lupa	-	-
------	---	---

Dari hasil survey dapat disimpulkan bahwa, aplikasi seperti ini tidak mendapatkan kendala pada transaksi pembayaran bagi pedagang.

19. Apakah Aplikasi tersebut berjalan secara efektif dan efisien?

Tabel V.219. Pengujian Terhadap Pedagang

Pilihan Jawaban	Jumlah	Persentase
Ya	20	100 %
Tidak	-	- %
Ragu - ragu	-	-
Lupa		

Dari hasil survey dapat disimpulkan bahwa, aplikasi tersebut dapat berjalan secara efektif dan efisien.

20. Apakah fitur-fitur yg terdapat pada aplikasi tersebut berguna bagi pedagang?

Tabel V.20. Pengujian Terhadap Pedagang

Pilihan Jawaban	Jumlah	Persentase
Ya	20	100 %
Tidak	-	- %
Ragu - ragu	-	-
Lupa		

Dari hasil survey dapat disimpulkan bahwa, fitur-fitur aplikasi tersebut dapat berguna bagi perusahaan

1. Menurut Anda apa kelebihan dari aplikasi Pelayanan Retribusi Pasar Tersebut ? Baiknya, sertakan alasannya mengapa aplikasi tersebut dibutuhkan

Dari hasil pengujian aplikasi, 100% responden menyatakan bahwa aplikasi ini memiliki manfaat yang besar terhadap perusahaan karena dapat memberikan

informasi secara efektif, efisien dan akurat. Sehingga pegawai tidak perlu susah payah melakukan pekerjaan secara manual lagi, karena telah tersedia dalam aplikasi.

2. Menurut Anda apa kekurangan dari aplikasi Pelayanan Retribusi Pasar Tersebut? Baiknya, sertakan alasannya!

Dari hasil pengujian aplikasi, 15% responden menyatakan bahwa aplikasi Pelayanan Retribusi Pasar butuh penyegaran dalam hal tampilan aplikasi.

3. Saran

Dari hasil pengujian aplikasi, 85% responden menyatakan bahwa aplikasi ini tidak perlu perbaikan/cukup, dan 15% responden menyatakan bahwa aplikasi ini masih butuh perbaikan, antara lain saran responden yaitu, mengenai desain tampilan aplikasi yang lebih menarik.

4. Kesimpulan

Dengan mengacu pada hasil penelitian dan pengujian aplikasi maka dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi yang dibuat dianggap siap untuk dipergunakan dan kemudian diperlukan pengembangan-pengembangan selanjutnya untuk menambah kemudahan-kemudahan bagi pengguna.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun Informasi Pelayanan Retribusi Pasar pada Badan Pendapatan Daerah Kabupaten Gowa , sehingga memudahkan dan membantu Pihak Badan pendapatan dalam memproses data data pedagang pasar, serta dapat membantu Petugas pasar dalam memproses iuran-iuran pasar . Hal ini dibuktikan oleh pengujian white-box.

Hasil pengujian white-box menunjukkan dari perhitungan *flowgraph*, *Predicate Node*, *Region* dan *Independent Path*, bahwa rancangan program tersebut bebas dari kesalahan logika program.



B. Saran

Sebagai akhir dari pembahasan ini penulis mencoba memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Dinas Pendapatan Daerah kabupaten Gowa disarankan untuk menggunakan sistem informasi Pelayanan Retribusi Pasar pada Badan Pendapatan Daerah Kabupaten Gowa ini untuk membantu kegiatan operasional perusahaan.
2. Mengadakan pengembangan lebih lanjut terhadap aplikasi apabila terjadi peningkatan.
3. Melakukan backup data secara berkala untuk meminimalisasikan kemungkinan hilangnya data-data dari kejadian-kejadian yang tidak diharapkan.
4. Memberikan pelatihan kepada karyawan-karyawan untuk mengetahui bagaimana cara menggunakan sistem tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Yani. 2004. *Hubungan Keuangan Antara Pemerintah Pusat dan Daerah*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2009 Tentang Pajak Daerah dan Retribusi Daerah
- Andri Kristanto 2008 . *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Gava Media, Yogyakarta
- Anhar. 2010. *Panduan Menguasai PHP dan Mysql*. Jakarta: Media Kita.
- Budiarto, Eko dan Dewi Anggraeni. *Pengantar Epidemiologi Edisi 2*. Jakarta : Buku Kedokteran EGC, 2001
- Departemen Agama RI. *Al-Quran dan Tafsirnya*. Jakarta: Lentera Abadi. 2006.
- Jogianto HM. *Analisis Dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta : andi offset 1995.
- Dewanto, I.Joko. *Web Desain Metode Aplikasi dan Implementasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu 2006.
- Jogiyanto, 2010. *Analisis dan Desain Sistem Informasi Edisi IV*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Kendall, K.E dan Kendall, J.E. 2003. *Analisis dan Perancangan Sistem*. PT. Prenhallindo dan Pearson Education Asia Pte. Ltd: Jakarta.
- Kusrini & Andri Koniyo. *Tuntunan Praktis Membangun Sistem Informasi Akuntansi dengan Visual Basic dan Microsoft SQL Server*. Yogyakarta : Andi, 2007.
- Ladjamudin, Al-Bahra. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2005.
- M.Fuad, Christine H, Nurlela, Sugiarto, dan Paulus Y.E.F. 2000. *Pengantar Bisnis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

- Mulyanto, Agus. *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009.
- Murtiani, Sofla. Subroto, Ibnu dan Kurniadi, Dedy. “Sistem Informasi retribusi pedagang pasar kabupaten semarang”. *Jurnal Sarjana*, Universitas Islam Sultan Agung, 2016.
- Oktavian, Diar Puji. *Menjadi Programmer Jempolan Menggunakan PHP*. Yogyakarta: MediaKom, 2010.
- Padyangan Tax Center Pengertian Retribusi Pasar. Diperoleh 21 Juni 2017, dari padyangantaxcenter.blogspot.com/2013/05/pengertian-retribusi-pasar.html
- Pratama, I Putu Agus Eka. *Sistem Informasi dan Implementasinya*. Bandung : Informatika, 2014.
- Pressman RS, 2001, “*Software Engineering : apractitioners approach*”, Mc Graw Hill Companies, Inc.
- Prihatna, Henky. *Kiat Praktis Menjadi Webmaster Profesional*. Jakarta: Alex Media Komputindo, 2005.
- Rama, Dasaratha V & Frederick L. Jones. *Sistem Informasi Akuntansi Buku 2*. Jakarta : Salemba Empat, 2008.
- Rezani. “Sistem Informasi Penerimaan Dan Penyetoran Retribusi Pasar Berbasis Client Server Pada Disperindagkop Dan Umkm Di Kabupaten Demak”. *Jurnal Sarjana*, Universitas Islam Sultan Agung Semarang, 2015
- Roztocko, Marcy. dan Weistroffer, H, Roland. *Information Technology Succes Factor and Models In Developing*. Singapore, Routledge.2014
- Saputra, Dharma. “Pengaruh Retribusi Pelayanan Pasar, Pajak, Hotel dan Restoran pada pendapatan asli daerah kabupaten ganyar”. *Jurnal Sarjana*, Universitas Udayana, 2014.
- Sibero, Alexander F. K. *Kitab Suci Web Programing*, Yogyakarta: MediaKom. 2011.

Shihab, M. Quraish. Tafsir Al Misbah : *Pesan Dan Kesan Keserasian Al-Qur'an*. Cet. 2; Jakarta: Lentera Hati, 2002.

Supardi, Yanuar. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama, 2010



RIWAYAT HIDUP



Hariza Haris ,Lahir pada tanggal 07 Agustus 1992, di Sungguminasa Kabupaten Gowa Provinsi Sulawesi Selatan. Penulis merupakan Anak ke 1 dari 3 bersaudara, dari pasangan Haris Dg Ngago dan Hatija Penulis pertama kali masuk pendidikan Formal di SDN Romang Polong pada tahun 1998 dan tamat pada tahun 2004. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke SLTP Negeri 3 Sungguminasa dan tamat pada tahun 2006.Setelah tamat di SLTP, penulis melanjutkan ke SMK Negeri 2 Somba Opu Kabupaten Gowa dan tamat pada tahun 2010. Dan pada tahun 2012 penulis terdaftar sebagai Mahasiswi di Universitas Negeri Alauddin Makassar Fakultas Sains dan teknologi, dan mengambil jurusan Sistem Informasi, Melalui seleksi Penerimaan mahasiswi baru SPMB.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
ALAUDDIN
M A K A S S A R